MEGA HIRO

100% ACCIÓN

Nº 35

BAKUGAN

EQUIPO DE LUCHADORES BAKUGAN

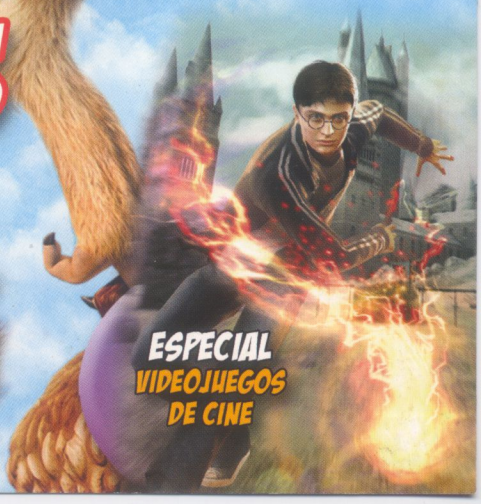
REPORTAJE ESPECIAL

ROBOTS DE ANIME

4 PÓSTERS

ICE AGE 3

¡LLEGAN LOS DINOSAURIOS!



ESPECIAL VIDEOJUEGOS DE CINE

Panini Revistas

¡LA REVISTA PARA LOS FANS DE SPIDERMAN!

YA A LA VENTA EL Nº 19

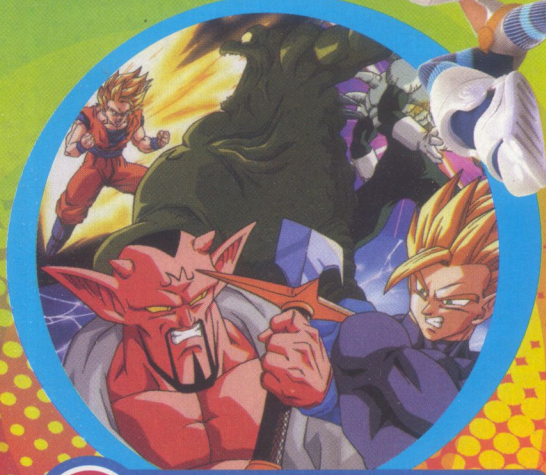
barcelona world race

panini revistas

MEGA HIRO

Estamos en pleno verano y el calor aprieta... ¿qué mejor forma de refrescarse que con nuestro tema de portada, que es nada menos que la nueva peli de ***Ice Age***? Sid, Manny, Diego y compañía tienen un protagonismo especial en este número, pero también lo tienen las series de anime más populares del momento: ***Blue Dragon***, ***Bakugan*** o ***Dinosaur King*** no faltan a nuestra cita. También te hemos preparado un reportaje sobre los robots más famosos del anime, y la sección de videojuegos tampoco tiene desperdicio... ¡además de las últimas novedades, te hablamos de los últimos juegos para móvil y de muchas cosas más! Y aunque parezca mentira, aún nos queda espacio para hablar de las últimas pelis de estreno (¡no te pierdas la nueva de ***Harry Potter***!) y series... ¡empezando por esa ***Ben 10: Alien Force*** que tan buena pinta tiene! ¿Te parece suficiente lectura para el verano?

6 *Blue Dragon ¿Conoces al General Logi?*



10 *Bola de dragón Z ¡Lucha en los niveles!*

48 *Ice Age 3 ¡Vuelven las aventuras glaciales!*

27 *Pósters*

56 *Guía de TV*

ÍNDICE

MEGA HIRO 35

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Blue Dragon
Aparece el General Logi

8 Bakugan
Equipo de luchadores Bakugan

10 Bola de Dragón
Lucha en los niveles

12 Dinosaur King
La traición de Seth

14 D.Gray-Man
Lo mejor de la primera temporada

16 Pokémon
Cuatro Pokémon cambian de aires

17 Digimon
Regresa el mundo digital

18 Naruto
La formación del equipo Shikamaru

19 Viewtiful Joe
Un superhéroe de cine

20 Anime DVD
Lamu
El verano de Coo

22 Reportaje
Robots made in Japan

24 Big in Japan
Kodomono Odocha

25 Ficha
Dan Kuso

27 Superpósters
Transformers 2
Bakugan
Digimon
Ice Age 3

35 Concurso
Mushroom Men

36 Reportaje
Videojuegos de cine

40 Videojuegos
Safar'Wii
One Piece Ultimate Cruise 1
Monster Hunter Freedom Unite
Klonoa

41 Concurso
¡Gana una Nintendo DSi!

45 Zona virtual
Para jugar mientras vas por la calle

46 Reportaje
Tiendas virtuales de consolas

48 No sólo anime
Ice Age 3
Harry Potter y el misterio del príncipe
Ben 10: Alien Force

53 Concurso
Let's Tap

54 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

56 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

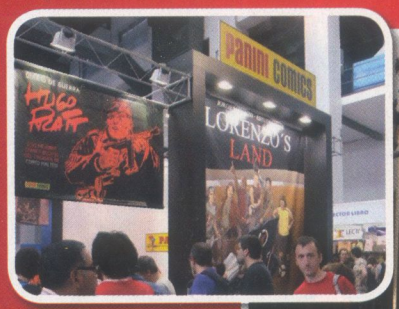
58 Próximo número y ganadores

ÉXITO DEL SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA

Un año más, La Fira de Barcelona reunió a lo más granado del cómic mundial con motivo del Salón del Cómic de Barcelona, que este año alcanzaba su vigésimo séptima edición. 100.000 visitantes se congregaron en los cuatro días que duró el evento. A destacar la presencia de autores americanos como Jim Lee o Mike Mignola, así como las exposiciones dedicadas a originales de ***Flash Gordon***, a la relación entre el cómic y el fútbol (con ilustraciones de ***Captain Tsubasa***, más conocido como ***Campeones***, firmadas por su autor!) y a las apariciones en tebeos del presidente de Estados Unidos Barack Obama.

Entre las novedades manga que se presentaron, cabe destacar lo bien que funcionaron ***El dulce hogar de Chi*** (Ediciones Glénat), ***Magic Knight Rayearth*** (Norma Editorial), ***Monster y Pluto*** (Planeta DeAgostini Comics), ***Abara*** (Panini Comics) y ***Evangelion 1.0*** (Selecta Visión).

Ahora toca esperar al último fin de semana de octubre, cuando se celebrará el próximo Salón del Manga...



FULLMETAL ALCHEMIST BROTHERHOOD, EN YOUTUBE

En un intento de combatir la piratería y modernizarse, Panini ha decidido "emitir" su última licencia a través del portal de vídeos Youtube (www.youtube.com/FMABrotherhood). Así pues, cada semana podrás visionar el episodio más reciente de ***Fullmetal Alchemist Brotherhood*** en el canal habilitado para ello. Eso sí, ten en cuenta que sólo está disponible en versión original (audio japonés) y subtítulos en 10 idiomas, entre ellos el español.

Sin duda, un primer paso para combatir los fansubs que desde 2002 han provocado una caída de ventas que está a punto de llevarse por delante a varias empresas del sector y que nos ha dejado sin edición en DVD de muchas e interesantes series a pesar de la disminución progresiva de los precios. Ahora falta que el aficionado se conciencie y apoye esta clase de iniciativas.

¡LLEGAN LOS ACTITATTOOS!

CASEI, EL TERROR DE LAS BACTERIAS

¡Ya puedes decorar tu piel con los Actitattoos de Actimel que te regala ***Mega Hiro***! Los Actitattoos son los tatuajes con los miembros del Equipo Actimel (ya te hablamos de ellos hace algunos números, ¿recuerdas?) y sus enemigos, con los que ahora, además de jugar, también puedes fardar ante tus amigos. En total hay más de 30 tatus diferentes que puedes aplicar en diferentes partes del cuerpo... ¡y además, brillan en la oscuridad! Ya lo sabes, hazte con todos ellos y luce los personajes más guays y sanos donde más te mole.

Si no tienes bastante con los Actitattoos que te regalamos en este número, puedes encontrar más en los packs de Fresa y Fresa Plátano de Actimel, así como entrando y participando en la página web **www.equipoactimel.com**. ¿A qué estás esperando? ¡El Equipo Actimel te espera!

¡EL LÍDER QUE AYUDA A TUS DEFENSAS!

GLÉNAT TRAE 666 SATAN EN VERANO

¿Conoces a Masashi Kishimoto? Exacto, es el autor de ***Naruto***. Pues bien, Masashi tiene un hermano, Seishi, que también es dibujante de manga. Y como él, ha obtenido gran éxito con su primera obra, ***666 Satan***. Pues bien, Ediciones Glénat ha anunciado que publicará este manga de 19 tomos a partir de julio.

¿Y de qué va ***666 Satan***? Pues del viaje de un chico, Jio Freed, y una chica, Ruby Crescent, en pos de unos objetos llamados O-parts. Se trata de tecnología avanzada que pertenecía a la civilización antes del cataclismo que devastó la mayor parte del planeta. El problema es que Jio guarda en su interior una personalidad alternativa y destructiva, Satán, que pretende dominar el mundo. Cuando lucha con enemigos, aparece el número de la bestia en su frente, el 666, y sus poderes se multiplican. Distintos gobiernos y organizaciones quieren atraparle para evitar que Satán despierte completamente... ¡o precisamente para que salga de su letargo!

EVENTOS OTAKUS

- **10, 11 y 12 de julio**
  V Megasalón del Manga Otakuart (I. E. S. Río Turia de Quart de Poblet, Valencia)
- **18, 19 y 20 de septiembre**
  Jornaícas de manga de Zaragoza (Centro de Historia de Zaragoza)

MÁS ONE PIECE EN CATALUÑA

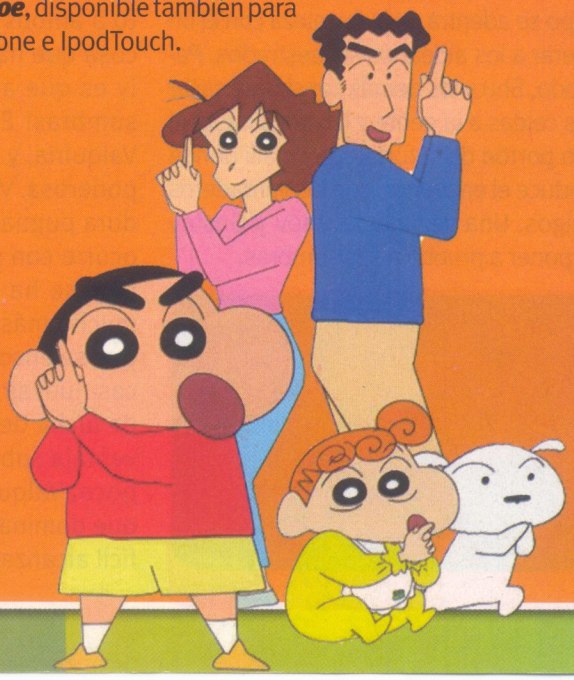
Mientras que el doblaje de la serie en castellano se encuentra parado y parece que no hay forma de que se emitan nuevos episodios, los aficionados catalanes no tienen ese problema. La serie de piratas, que actualmente ya supera la versión castellana en un centenar de capítulos, está por ver una nueva tanda de capítulos, que abarcará la saga de Thriller Bark.

Seguro que los seguidores catalanes de la banda de Luffy disfrutarán enormemente, pero ahora la pregunta es... ¿para cuándo las sagas del enfrentamiento al Davy's Back, Water Seven y Ennies Lobby en español? Ahora que Jetix desaparece, ¿podremos ver la serie en otro canal, como Animax? ¡Crucemos los dedos!

51 NUEVOS EPISODIOS DE SHIN CHAN

Con el inicio de las vacaciones de verano, Antena 3, Antena Neox (TDT) y Cartoon Network estrenan de forma casi simultánea una nueva tanda de capítulos protagonizados por la familia Nohara. El terremoto de Kasukabe, Shin chan, vivirá un sinfín de divertidas aventuras en las que, como siempre, sufrirán sus travesuras todos aquellos que se encuentran a su alrededor: desde su propia familia a los amigos de la guardería, pasando por vecinos, jovencitas de buen ver y dueños de negocios del barrio.

Este estreno coincide con el lanzamiento del nuevo juego para móviles de Shin chan, titulado, ***Shin chan súper héroe***, disponible también para Iphone e IpodTouch.



APARECE EL GENERAL LOGI

El grupo ha aumentado con la unión de Marumaro. Juntos se dirigen a la fortaleza para rescatar a los aldeanos encerrados y tendrán que luchar contra el temible general Logi. ¿Conseguirá Shu dominar de una vez a Blue Dragon?

El plan de rescate

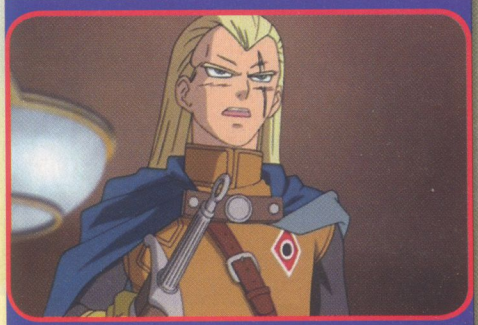
Después de recoger a Marumaro, Shu y sus compañeros de viaje se dirigen a la fortaleza de Gorki. Allí gobierna el general Logi. Cuando Ivanov y Gustav le explican su encuentro con un grupo de usuarios de sombras, Logi sabe que se trata de Zola. Por eso pone en alerta a los soldados ante un probable ataque de la joven y sus aliados. Hace bien, porque esa misma noche, el grupo se adentra en la fortaleza con el fin de liberar a los aldeanos secuestrados. Pese a todo, Shu y los demás consiguen sacar de sus celdas a la gente y llevarlos hasta el mismo portón de la fortaleza. Es allí donde se produce el encuentro con los verdaderos enemigos. Una vez más, Ivanov y Gustav van a poner a prueba a sus sombras.

HUIDA *El grupo libera a los aldeanos prisioneros.*

Batalla tras el reencuentro

Vampiro, Minotauro y Smilodón hacen acto de presencia para combatir a las sombras. Así, mientras las sombras de Yiro y Marumaro se enfrentan a las de Ivanov y Gustav, Zola se reencuentra con su viejo conocido, Logi. ¿Fue ella quien le causó la enorme cicatriz que marca su rostro? Zola pretende cerrar definitivamente la lucha que los enfrentó a ambos en el pasado, pero hay una cosa que ha cambiado desde entonces: ¡y es que ahora Logi es un usuario de sombras! El nombre de su sombra es Valquiria, y se trata de una sombra muy poderosa. Vampiro y ella mantienen una dura pugna con la espada, al igual que ocurre con sus dueños. Pero el general Logi se ha convertido en un luchador mucho más diestro desde la última vez que se encontraron, ha aprendido técnicas nuevas y, además, conoce el modo de lucha de Zola. Eso le pone en franca ventaja sobre su oponente. Por si fuera poco, Valquiria resulta ser una sombra que domina la defensa, por lo que es difícil alcanzarla.

EL GENERAL LOGI



Este tipo de largo cabello rubio, cicatriz sobre el ojo izquierdo y cara de pocos amigos es uno de los más importantes seguidores de Lord Nene. Parece tener algún tipo de pasado en común con Zola, puesto que todo indica que ella fue quien le hizo esa cicatriz. Logi es muy bueno con la espada y es un usuario de sombras gracias a Lord Nene, a quien se muestra fiel. Su sombra se llama Valquiria y es ideal para la defensa, aunque no se desmerece para nada en el ataque. El general Logi va a ser un rival duro de roer.

La confianza de Blue Dragon

Logi derrota a Zola y también a Yiro y Marumaro, que tratan de ayudar a su compañera. Shu está paralizado. Es incapaz de invocar a Blue Dragon. Ante esta situación, el general Logi deja el resto en manos de Ivanov y Gustav para acudir a la llamada de Lord Nene. Ahí comete su gran error. Una vez ha partido, sus esbirros hacen enfadar a Shu al hacer daño a Kluke. La ira del chico despierta a Blue Dragon. Aunque la sombra del dragón no quiere salir, Shu le obliga a hacerlo. Su deseo de proteger a Kluke y los demás es tan grande que Blue Dragon le da una oportunidad. El combate es rápido, ya que la potencia del dragón azul es enorme. Ivanov y Gustav son derrotados sin paliativos. Finalmente, la gente que había sido llevada a la fuerza a la fortaleza y encerrada allí recupera la libertad.

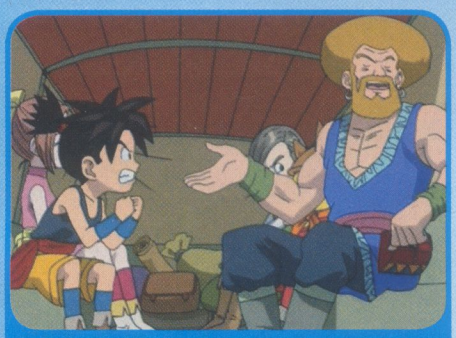
APOYO *Shu convence a Blue Dragon de que luche.*

LOS VIDEOJUEGOS

El origen de *Blue Dragon* está en el famoso juego de Xbox 360, que hoy día sigue siendo el más vendido para esta consola en muchos países, incluido Japón. La compañía creadora quería realizar un RPG a la vieja usanza, mezcla de acción, estrategia y aventura. Tras trabajar sobre el guión, se consiguió que el diseñador de personajes fuera Akira Toriyama, que ya tenía experiencia en el sector tras su trabajo en *Dragon Quest*. El resultado hasta ahora, dos juegos imprescindibles para los más jugones.

BOUQUET, CAMARERA CON PODERES

Una misión con misterio



REGOLA *El grupo debe llevarlo al palacio de Gibral.*

Justo antes de partir de la fortaleza de Gorki, un extraño tipo se presenta ante Shu y compañía para encomendarles una misión: llevarle sano y salvo hasta el palacio de Gibral. Ese hombre dice llamarse Regola y ser el inspector regional del ejército real. Para sorpresa de los chicos, Zola accede a sus pretensiones. Regola es un tipo bastante pesado que se las de Don importante. Zola se harta de su actitud, tiene que dejarle claro que allí manda ella. Durante al trayecto, el grupo decide detenerse en un pueblo para llenar el estómago. En la fonda a la que entran conocen a una simpática y exuberante camarera, Bouquet. Cuando unos clientes intentan propasarse con ella, Shu interviene en su defensa y luego Zola. En agradecimiento, Bouquet se ofrece a enseñarles el pueblo.

La camarera increíble

Aprovechando el ofrecimiento de Bouquet, Zola deja en manos de la muchacha a los demás. Pero la chica es una patosa y sus ganas de agradar no bastan. Yiro y Regola consideran una pérdida de tiempo andar con ella. Por contra, Shu y Kluke le agradecen su esfuerzo. En cuanto a Devi... Kluke lo noquea porque pretende sobar a la guapa camarera. Aun así, Bouquet está decidida a devolverles el favor. Sin embargo, sus meteduras de pata hacen que Regola le pida que se vaya y los deje en paz. Apenada, Bouquet se marcha... pero no se da por rendida. Como resulta que pertenece a una tribu con el poder de hacerse invisible, lo usa para espiar a los chicos y saber cómo puede devolverles el favor.

INVISIBLE *Bouquet espía sin ser descubierta.*

¿El favor queda devuelto?

Al ver que lo que más desean es pelear, se transforma en un monstruo junto con Hipo, ¡su sombra! Claro que no tienen mucha fuerza y a la primera acometida de Smilodón, Minotauro y Blue Dragon se desvanece la transformación. Hipo les explica todo, desde el plan de Bouquet hasta su poder especial. Shu le agradece la intención, pero cree que ya es suficiente. De vuelta a la fonda, el dueño despide a Bouquet por haber faltado al trabajo. Entonces la muchacha quiere unirse al grupo y, aunque ellos huyen, les persigue. Parece que el grupo vuelve a aumentar.

BAKUGAN
BATTLE BRAWLERS

EQUIPO DE LUCHADORES BAKUGAN

Bajo este nombre se dan a conocer Dan, Runo, Marucho, Julie, Alice y Shun en su enfrentamiento contra Máscara. Pero a ese grupo también pertenecen sus criaturas Bakugan. Si todavía no las conoces, allá van las presentaciones.

CN CARTOON NETWORK 5 TELECINCO

DRAGO

Tipo: Pyrus
Pertenece a: Dan
Aparece en el capítulo: 1

Aunque nunca le había gustado luchar, no tiene más remedio que hacerlo para salvar la dimensión Vestroia. Al principio no se lleva bien con Dan, que está más preocupado en ganar combates Bakugan que en ayudar a Drago en su propósito. Luego, superados los problemas, se hacen amigos inseparables.

TIGRERA

Tipo: Haos
Pertenece a: Runo
Aparece en el capítulo: 3

La compañera de Runo es dulce y educada, pero en la lucha se transforma en una auténtica fiera. No le cuesta nada ganarse a los demás humanos y criaturas Bakugan gracias a que es muy sociable. Desea proteger como sea a Runo, a la que adora. La chica también se siente feliz teniéndola a su lado.

PREYAS

Tipo: Aquos
Pertenece a: Marucho
Aparece en el capítulo: 7

De actitud un tanto vulgar, chulesca y a veces barriobajera, Preyas llegó a la Tierra cuando se esfumaron los núcleos del Infinito y del Silencio. Marucho lo encuentra en su casa durante la fiesta de bienvenida que montan sus padres. Estaba llevándose unas valiosas joyas. Le encanta pelear y se cree el mejor.

GOREM

Tipo: Subterra
Pertenece a: Julie
Aparece en el capítulo: 10

Cuando Julie está triste porque tiene que enfrentarse con Billy, un amigo de toda la vida, Gorem es quien le hace ver que tiene que luchar y además derrotarle para que vuelva a ser como antes. Desde entonces, esta criatura Bakugan de aspecto poderoso se convierte en su principal punto de apoyo.

HYDRANOID

Tipo: Darkus
Pertenece a: Máscara
Aparece en el capítulo: 2

Como buena criatura de Darkus, es un Bakugan que ama el combate y la destrucción. Se hace más fuerte conforme derrota a criaturas poderosas y eso lo convierte en un rival temible. Además, es cruel y disfruta con el mal ajeno, igual que su compañero. Junto a Máscara forma una pareja letal y casi invencible.

SKYRESS

Tipo: Ventus
Pertenece a: Shun
Aparece en el capítulo: 11

El que fuera durante largo tiempo el gran campeón del Bakugan puede recuperar su trono gracias a Skyress. Cuando abandona el juego porque su madre está enferma y a su abuelo no le gusta que juegue a "tonterías", es el Bakugan quien le enseña a elegir su propio camino y hacer lo que considera adecuado.

ALICE, SIN CRIATURA BAKUGAN

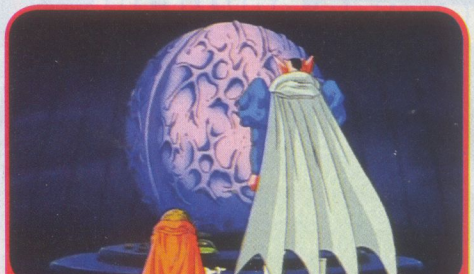
Dentro del grupo de amigos de Dan, el equipo de luchadores Bakugan, la única que no tienen ningún Bakugan parlante es Julie. De hecho, la chica apenas juega. Se limita a observar cómo otros juegan y a apoyar a sus amigos de cara a los combates que llevan a cabo. Aparte, es una experta en el Bakugan y soluciona cualquier duda que surja sobre el juego. Por cierto, su abuelo es Michael, el anciano científico que llegó a Vestroia y corrompió a Naga para que se hiciera con el poder absoluto de los núcleos Infinito y del Silencio.

LUCHA EN LOS NIVELES

Kaio Shin explica a Son Goku y sus aliados que la Tierra y el universo entero se enfrenta a la amenaza del temible monstruo Bu. Siguiendo a Yamu y Spopobitch, el grupo llega a una nave donde pronto comienzan los combates.

La Tierra en peligro

Mientras siguen a los atacantes de Gohan, Kaio Shin explica una temible historia. En una galaxia muy lejana hubo una vez un pérfido hechicero que con su magia creó a una criatura asesina. A ese ser lo llamó Bu y a su lado vio el fin de centenares de planetas en apenas unos años. Temeroso de que la fuerza del monstruo se le fuera de las manos, el brujo solía encerrar a Bu en una esfera mágica para poder descansar. Durante uno de esos reposos, el último de los cinco Kaio Shin que quedaba con vida acabó con el brujo. Con el fin de evitar que Bu despertase de su letargo, no destruyó la esfera, sino que la escondió en la Tierra. Y ahora, millones de años después, el hijo de aquel hechicero planea liberar a Bu.



HUEVO *El monstruo Bu está encerrado en esa esfera.*

El malvado plan de Babidí

El brujo Babidí no es muy fuerte físicamente, pero conoce poderosos conjuros mágicos. Es capaz de controlar a la gente que posee maldad en su corazón, como Yamu y Spopobitch. Los utiliza para reunir energía, ya que para despertar a Bu necesita una enorme cantidad. Una vez todos están al día de lo que sucede, Videl vuelve a la sede del torneo para explicar a sus amigos qué ocurre. Gohan y Kibito alcanzan al resto enseguida y poco después ven cómo sus perseguidos llegan a su meta. Escondidos, sin emanar energía, descubren que el brujo Babidí y sus esbirros se hallan en una nave hundida en la tierra. Pero aún hay más: Dabra, el rey del mundo de los demonios, está con él. Para sorpresa de todos, Yamu y Spopobitch son aniquilados. Y lo que es peor, isaben que ellos están observando!

Éxito de las películas

Selecta Visión comenzó a editar en mayo las películas de *Bola de dragón Z* a razón de dos volúmenes mensuales. Cada volumen consta de dos películas y tiene un precio de 17,95 euros. Bien, pues durante el reciente Salón del Cómic de Barcelona pudo observarse que ha sido todo un acierto. Fue, sin duda, uno de los productos más vendidos. Este mes de junio prosigue la edición con dos nuevos volúmenes. Si eres fan de la saga Z, ino te los puedes perder!

Comienza una lucha en los niveles

ATACADOS *Dabra convierte en piedra a Piccolo y Krilín.*

Babidí vuelve a entrar en nave junto a uno de sus esbirros, Pui Pui. En cambio, Dabra se queda fuera. De pronto, vuela hasta el grupo de Goku. Cogidos por sorpresa, Kibito es aniquilado y Krilín y Piccolo son convertidos en piedra. A continuación entra en la nave, una invitación a que el resto le siga. Así lo hacen. El primer rival que les sale al paso es Pui Pui, quien les explica que tendrán que ir derrotando a los guerreros de cada nivel para llegar hasta Babidí. Mientras tanto, Babidí inyecta la energía reunida por Yamu y Spopobitch. No puede creer que de una tacada ya haya conseguido la mitad de la que necesita. Como tampoco puede creer que Vegeta se haya deshecho de Pui Pui sin despeinarse. De nada le ha servido cambiar el escenario del combate a un lugar favorable a su guerrero. El grupo de Kaio Shin accede al segundo nivel.

Pasando de nivel en nivel

Preocupado por la fuerza que tienen los acompañantes de Kaio Shin, Babidí les manda a Yakon. Este ser de afiladas garras se alimenta de luz. Por eso, Babidí lleva el combate a un escenario ideal para él: el planeta oscuro. Por suerte, Goku puede esquivar sus golpes gracias a que nota su energía. Cuando se transforma en súper guerrero, Yakon absorbe su luminosa energía. Cada vez que lo hace, él vuelve a transformarse... hasta que el exceso de energía lo hace reventar. Kaio Shin está sorprendido del poder de sus aliados. Enrabietado, Babidí envía a Dabra al tercer nivel.

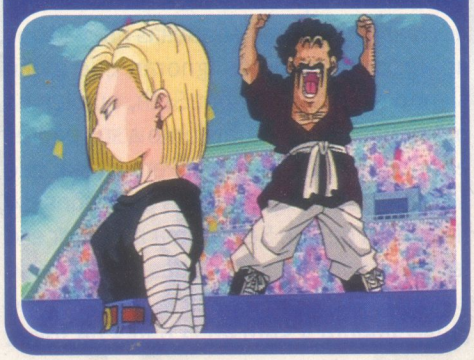
DESIGUAL *Aunque Yakon es enorme, Goku vence.*

El descubrimiento de Dabra

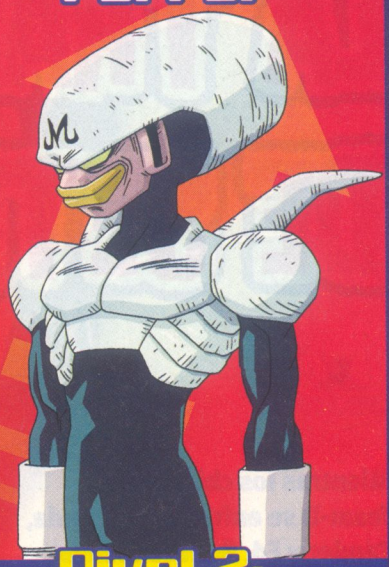
Es el turno de Gohan, que tiene ante sí al más duro de los contrincantes. Dabra es muy fuerte, demasiado para lo desentrenado que está el chico. Según pasan los minutos, Vegeta se pone cada vez más nervioso. Opina que él ya habría terminado con Dabra. Harto de esperar, acaba gritándole a Gohan que se dé prisa, porque quiere luchar de una vez con Goku. Dabra se percata entonces de la oscuridad existente en el corazón de Vegeta. Por eso le pide a Babidí volver. Al brujo le encanta la idea de Dabra: apoderarse de la mente de Vegeta y hacer que luche él contra sus compañeros. De ese modo, la batalla producirá energía suficiente como para despertar a Bu. Tras lograr dominar a Vegeta, lleva al grupo al escenario del torneo de artes marciales. ¡Una tremenda batalla entre Goku y Vegeta está a punto de empezar!

Mientras tanto, en el torneo...

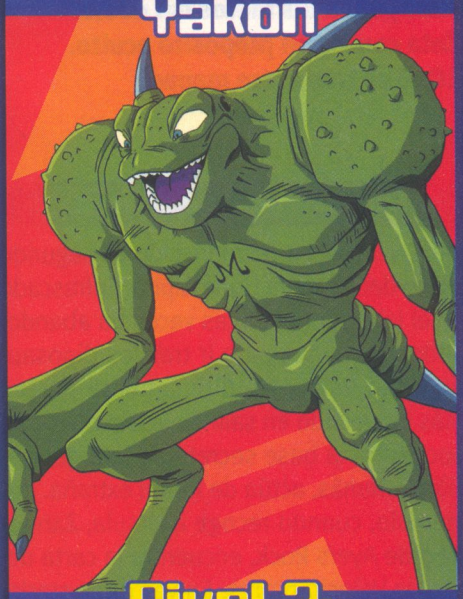
La marcha de buena parte de los participantes en la fase final del torneo de artes marciales causa que los restantes luchadores combatan en un todos contra todos. Nada más comenzar, la A-18 lanza fuera a Jewel y el enmascarado hace lo propio con Killer. Solo quedan tres luchadores sobre el escenario. La A-18 y el enmascarado –Gohan y Trunks disfrazados– pasan de Mister Satán y pelean entre sí. Saben que el vencedor del torneo será uno de ellos. Los golpes se suceden, pero la A-18 tiene ventaja. Al transformarse en súper guerreros, la androide se da cuenta de quiénes son sus rivales. En cuanto les rompe el disfraz, los niños huyen y quedan eliminados. Todo indica que ella ganará el torneo, pero le ofrece un trato a Mister Satán: si le paga 20 millones, el héroe puede salvaguardar su reputación. El campeón acepta y se lleva la victoria.



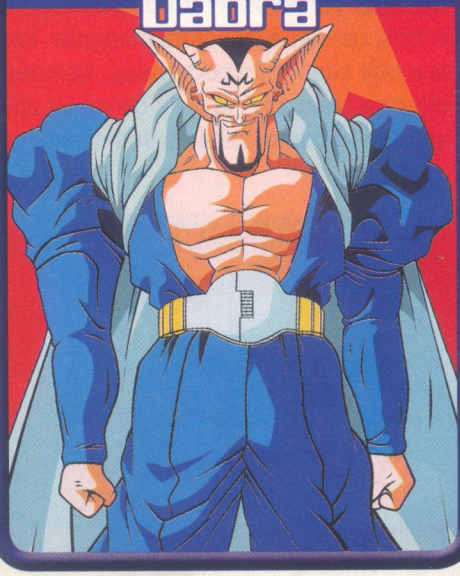
Nivel 1: Pui Pui



Nivel 2: Yakon



Nivel 3: Dabra



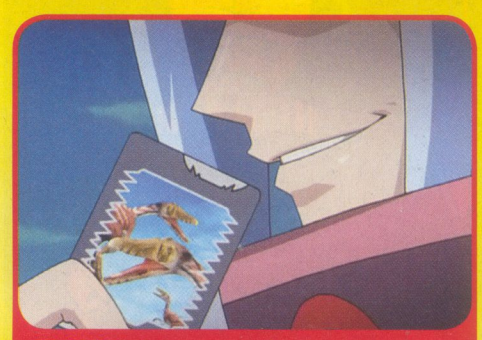
LA TRAICIÓN DE SETH

JETIX

Mientras los chicos del Team-D se enfrentan a Ursula, Zander y Ed, Seth comienza a hacer cosas extrañas. Incluso manipula a los nietos del doctor Zeta con algún propósito oculto. ¿Qué se trae entre manos?

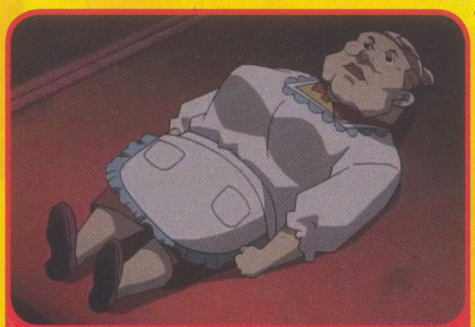
Extraño cambio de actitud

Seth siempre ha permanecido en segundo plano dentro de la Gang Alpha. Enfrascado en el laboratorio, pocas veces ha abandonado sus tareas para ir tras los dinosaurios. Sin embargo, últimamente parece más interesado en salir de la isla donde se encuentra la base secreta de la organización. Además, actúa de forma extraña. Por ejemplo, cuando recoge a Ursula, Zander y Ed de Ayers Rock, encuentra la carta del trío de Velociraptores. En vez de contarlo, se lo esconde al doctor Zeta. ¡Y se pone a investigar con ellos! Fruto de sus experimentos, consigue una carta triangular. Eso hace que sean más poderosos. Además, Seth boicotea la búsqueda de metal alfa para que el doctor Zeta no se interponga en sus planes.



TRAIDOR *Seth tiene sus propios planes.*

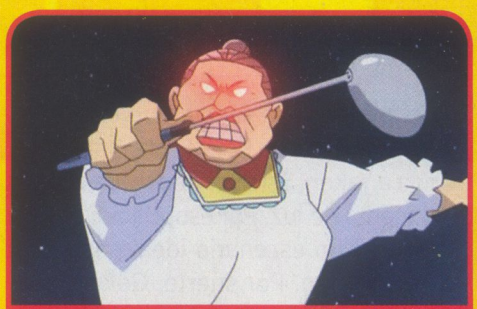
Helga fuera de combate



INUTILIZADA *Seth se deshace de la sirvienta robot.*

Seth quiere reunir cuanto metal alfa puro pueda conseguir. Ante la inutilidad de Ursula y sus compañeros, prueba con Rod y Laura. Los nietos del doctor Zeta son más capaces, así que ponen en más aprietos a Max, Rex y Zoey. Su misión consiste en arrebatarles las 26 cartas de dinosaurios que han recopilado hasta el momento, además de conseguir aquellas nuevas que aparezcan. Los niños ignoran que están siendo manipulados por Seth, que les ha prometido que volverán junto a sus padres en cuanto acabe su tarea. Pero Helga, que siempre está encima de los pequeños, se da cuenta de que Seth trama algo. Por eso les acompaña en sus salidas en busca de cartas, hasta que se acaba enfrentando abiertamente a Seth en la bahía de Tokio.

A pesar de ser un robot y poseer una gran fuerza, Seth le quita su fuente de energía y arroja su cuerpo de metal al mar.



HELGA, UN ROBOT

Aunque parecía una simple mujer cincuentona, gruñona y mandona, resulta que Helga no es humana. Se trata de un robot construido por el doctor Zeta. El científico parece enamorado de su creación, puesto que lleva el nombre de la ama de casa en su ropa interior y además siempre está de acuerdo con lo que dice. Helga no sólo se ocupa del cumplimiento de las tareas domésticas, sino que también tiene mucho que decir en la educación de Rod y Laura, a los que intenta llevar por el buen camino. ¡Con la fuerza que tiene y el genio que gasta, los nietos del doctor ni le rechistan!

Helga regresa extraña

RARA *A su regreso, Helga parece estar estropeada.*

Desde la desaparición de Helga, la sede de la Gang Alpha es un caos. El polvo, la suciedad y los trastos se amontonan. Úrsula, Zander y Ed se lamentan de la extraña marcha de Helga. Pero la tranquilidad de Seth se acaba pronto, porque el equipo de rodaje de una película encuentra el robot y, debido a una tormenta eléctrica, Helga despierta. Rod y Laura se alegran de volver a verla, a pesar de que siempre es muy estricta con ellos. Tras esa aventura en Hollywwod, Helga regresa a la isla Zeta. Sin embargo, la mujer robot actúa raro. Parece que la descarga que la revivió le ha alterado los circuitos: deja a los niños que salgan a jugar, obliga a Úrsula a hacer deberes, limpia fatal, cocina peor y siempre tiene una cara que da miedo. Por lo visto, no recuerda su enfrentamiento con Seth.

El hombre clave

Un día, Seth ve por la tele al revisor del Transiberiano, el tren que atraviesa toda Rusia. Parece conocerlo bien y por eso manda a Rod y Laura a conseguir la carta, mientras él visita al hombre. En realidad es el androide del doctor Antiguo. En su memoria se encuentran las claves de la investigación de ese científico. Seth las necesita para poder completar sus investigaciones. Ambos forcejean hasta que Seth coge por sorpresa al robot y le extrae la memoria. Con los datos obtenidos, confía en terminar con éxito su investigación. Aunque cabe preguntarse qué pretende, lo que está claro es que Seth ha construido máquinas asombrosas, como un teletransportador. Mientras tanto, el Team-D se lleva al androide al Dinolab. Si logran despertarle, quizás pueda explicarles qué está ocurriendo.

LA SEGUNDA TEMPORADA

Una vez termines de leer estas dos páginas, ya conocerás todo lo que ha ocurrido en la primera temporada de *Dinosaur King* hasta el capítulo 45. En otras palabras, sólo faltan cuatro capítulos para saber cómo acaba. El desenlace podrás leerlo en próximos números de tu revista favorita (¡**Mega Hiro**, por supuesto!), pero no queremos dejar pasar la ocasión para avisarte de que... ¡existe una segunda temporada de la serie! Un nuevo enemigo para Max y sus amigos, un aliado inesperado, más dinosaurios y unas misteriosas piedras son todo lo que te podemos adelantar por ahora. ¡Confiemos que Jetix la estrene pronto!

AMPELOSAURIO

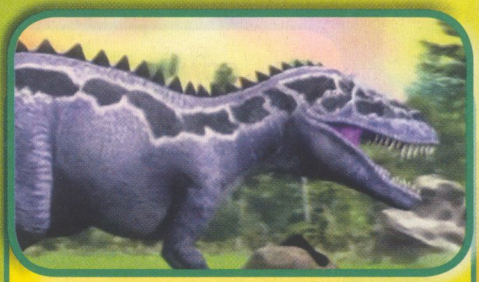
Elemento: Agua
Activado en: Moscú (Rusia)
Pertenece a: la Gang Alpha
Aparece en el capítulo: 42

El dinosaurio se duerme en el interior de un vagón, que resulta ser del Transiberiano. ¡Con el Team-D al lado! Seth detiene el tren y entonces el Ampelosaurio combate contra los otros dinosaurios. Tank le ataca a traición y Seth se lleva la carta.

FUKUISAURIO

Elemento: Hierba
Activado en: Kioto (Japón)
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 44

Durante una visita a Kioto del Team-D, aparece la última carta existente. El Fukuisaurio se dedica a llevarse objetos brillantes, como los alfileres del cabello de las geishas. Tras conseguir esa carta, el Team-D tiene 30, por 10 de la Gang Alpha.



MEGALOSAURIO

Elemento: desconocido
Activado en: Japón
Pertenece a: la Gang Alpha
Aparece en el capítulo: 45

Los destrozos de Helga hacen salir una carta que el doctor Zeta tenía guardada. El científico manda activar la carta en la ciudad del Team-D cuando ve que sus nietos están en casa de Max. Pero los chicos se la arrebatan a Úrsula y los demás.

EL ÚLTIMO DINOSAURIO

Aunque ya te hemos mostrado los 40 dinosaurios existentes (aunque de alguno sólo ha aparecido su carta de habilidad y, por lo tanto, no se le ha visto de cuerpo entero), te avisamos que hay una sorpresa final: un último dinosaurio, poderosísimo y prácticamente invencible. ¿Tendrá algo que ver Seth con él? ¿Podrán derrotarlo Max, Rex y Zoe? ¡No te pierdas los próximos números de **Mega Hiro**, que el fin de la batalla entre el Team-D y la Gang Alpha está muy cerca!

PARTE 1

LO MEJOR DE LA PRIMERA TEMPORADA

En este número de Mega Hiro y en el del mes que viene te presentaremos los momentos más impactantes de la primera temporada. Por ahora, comenzamos con las mejores escenas de los episodios 1 al 26.

5 CANTA, MARIONETA DE MATEL

Para proteger a Lala y al anciano Gsor, Allen y Kanda finalmente derrotan a los Akuma y su líder, uno de nivel 2. Aun así, la muerte de Gsor se acerca. Lala se queda a su lado, cantando. A la tercera noche de morir Gsor, Lala vuelve a ser la marioneta que era antes de que le afectara la Inocencia.

4 ALLEN CONOCE A KANDA

Tras escalar la montaña, Allen llega al cuartel general de la Congregación de la Sombra. El detector lo confunde con un Akuma y, de repente, otro exorcista ataca a Allen. Se trata de Kanda. Aunque envaina su espada cuando se descubre la confusión, Allen y él comienzan con mal pie.

3 CONVERTÍ A MANA EN AKUMA

Allen protege al pequeño Jean de un Akuma que se ha vestido con la piel de su mejor amigo. El Conde Milenario cree recordarle y Allen le refresca la memoria: cuando murió su padre adoptivo, Mana, él le engañó para convertirlo en Akuma y tuvo que exterminarlo. Antes, Mana le maldijo el ojo.

2 ADIÓS, MI AMADA ELIADE

A la vista de que su sueño es pasar el resto de su vida al lado de Krory en el castillo, Eliade prefiere sacrificarse antes que vivir sin él. Como la Akuma que es, lucha contra el falso vampiro. Derrotada, promete amor eterno a Krory desde el Más Allá. Entonces él se hace exorcista en su honor.

1 LA MUERTE DEL GENERAL YEEGAR

Kamelot aprovecha el doloroso pasado del general para volverlo loco con sus poderes psíquicos. Así logra arrebatarle su fragmento de Inocencia. El Conde Milenario busca el corazón de la misma, el pedazo más poderoso, y cree que lo tiene uno de los cinco generales. En cualquier caso, su dueño no es Yeegar, cuya muerte va acompañada de un aviso: acaba de iniciarse la batalla real entre la congregación y el Conde Milenario. El clan de los Noé se pone en marcha.

CADA VEZ QUE LAS DEFENSAS LOS NECESITAN, EXISTE UN EQUIPO DE HÉROES DISPUESTOS A AYUDARLAS: ELLOS SON ELE, CASEI Y NITASS.
ELE ES EL LÍDER Y SIEMPRE TIENE UN PLAN PREPARADO.
CASEI ES EL MÁS FUERTE Y NUNCA TIENE MIEDO.
Y NITASS ES LA MÁS ÁGIL Y CREATIVA
Y JUNTOS SON:
CASEI
NITASS
ELE
EL EQUIPO ACTIMEL
UN CALUROSO DÍA DE VERANO. TODO PARECE TRANQUILO...
PERO, ¡CUIDADO! LA MALVADA REINA DEL CALOR, EMPIEZA A DESPLEGAR SU TEMIBLE EJÉRCITO.
¡JA JA JA! CUANDO NOS DESCUBRAN, YA SERÁ TARDE.
¡LA ALARMA! ¡LAS DEFENSAS NOS NECESITAN!
NITASS
TENGO UNA IDEA... ¡CHICOS, LAS SOLDADOS SON VUESTRAS... YO ME ENCARGO DE LA REINA!
¡ESO ESTÁ HECHO!
¡CREO QUE OS MERECÉIS UN APLAUSO!
¿TE APETECE UN BAÑITO?
Y RECUERDA, SÓLO ESTAMOS EN TU ACTIMEL. ASÍ QUE CADA MAÑANA...
EL EQUIPO HA GANADO ESTA BATALLA, PERO ¿QUÉ PLANES MALVADOS TIENEN LOS EJÉRCITOS DEL CALOR? ¡NO BAJÉIS LA GUARDIA!
Actimel
L. CASEI IMUNITASS
DANONE
ACTIMELÍZATE

CUATRO POKÉMON CAMBIAN DE AIRES

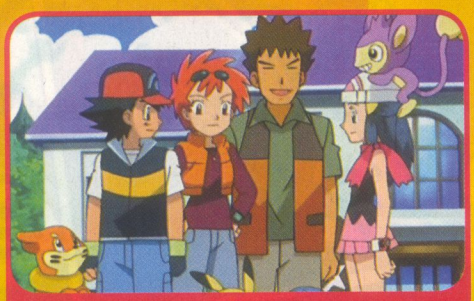
El inicio de la 11ª temporada de *Pokémon, Battle Dimension*, trae consigo cambios para cuatro Pokémon. Los cuatro cambian de entrenador y parece que no les sale nada mal la jugada. ¿Ya sabes qué cuatro son?

Un abandono y un préstamo

Después del Combate Corazón, Polo lo abandona porque, según dice, nunca iba a ser lo suficientemente fuerte para él. De nada le había servido tanto esfuerzo a Chimchar durante su duro entrenamiento. Ash, sin embargo, cree que un Pokémon puede mejorar mucho si, además de entrenar, se le mima. Y eso es lo que él hace. Los ataques que no le salían a Chimchar cuando estaba con Polo sí surten efecto al lado de Ash. Varios Zangoose pueden dar fe de ello. Otro Pokémon que cambia de dueño es el Cacnea de James. Gardenia, la gran amante de los Pokémon de tipo Planta, le insiste que ella podría convertirlo en un gran Pokémon. Tras mucho pensarlo y con toda la pena de su alma, James decide dejárselo por el bien de su compañero Pokémon.

ENTREGA *James deja a Cacnea en manos de Gardenia.*

Intercambio para mejorar



ACUERDO *Ash y Maya intercambian sus Pokémon.*

Cuando Maya se entera de que su amigo Kenny ha conseguido su segunda Cinta Pokémon, decide presentarse al Concurso Pokémon de Pueblo Sosiego. Además, está de camino hacia el siguiente Gimnasio Pokémon al que debe acudir Ash. Una mañana, Maya entrena a Buizel mientras que Ash también entrena a Aipom. Los dos chicos se dan cuenta de algo entonces: Buizel prefiere luchar y Aipom lucirse. Zoe, que está observando ambos entrenamientos, les da una idea: que intercambien sus Pokémon. Ash y Maya prueban a usar el Pokémon del otro contra el Team Rocket. ¡Es todo un éxito! Así que deciden seguir el consejo de Zoe. Tras oficializar el intercambio, parten hacia Pueblo Sosiego, donde comenzará a verse el resultado.

POKÉMON EDICIÓN PLATINO

El último juego de la saga más vendida de Nintendo DS ya ha llegado a nuestro país y, como era de esperar, ¡está arrasando! En él, te conviertes en un entrenador Pokémon con ganas de convertirse en un auténtico as. Mientras capturas Pokémon y te enfrentas a líderes de gimnasio, deberás tener cuidado con el Team Galactic. ¡Junto con Charon, son más malos que nunca! También tendrás que fijarte bien, porque podría ser que te encontraras al legendario Pokémon Giratina en su forma original. Te esperan horas y horas de entrenamiento a los mandos de tu Nintendo DS... ¡o de la nueva Nintendo DSi!

El pasado mes de mayo, Jetix recuperó una de las sagas de anime más populares de la última década: *Digimon*. ¿Será el avance de un futuro estreno de *Digimon Data Squad*? ¡Pronto lo sabremos!

REGRESA EL MUNDO DIGITAL

Digimon

Durante unas colonias, siete niños son absorbidos por un agujero dimensional que los lleva hasta el Digimundo. Allí viven unas increíbles criaturas conocidas como Digimon. Poco a poco, Tai, Matt, Sora, Mimi, Joe, Izzy y T. K. se encuentran con los Digimon que pasarán a ser sus fieles compañeros: Agumon, Gabumon, Biyomon, Palmon, Gomamon, Tentomon y Patamon, respectivamente. Ellos son los "niños elegidos" a los que teme un oscuro personaje, Devimon. A través de incontables tretas, trata de impedir que unos niños acaben con su intención de dominar el mundo digital. Sin embargo, el verdadero peligro llega más tarde. Myotismon, los Amos oscuros, la aparición del octavo "niño elegido"... Todo ello concluye con la paz en el Digimundo y la separación de los chicos y sus Digimon, aunque no por mucho tiempo.

AMISTAD *Tai y los demás con sus Digimon.*

Digimon 02

LUCHA *Los veteranos ayudan a los nuevos.*

Han pasado tres años desde la batalla final contra Apocalymon. Tai y sus amigos han perdido el contacto con el tiempo, liados con sus propias vidas. Pero cuando una nueva amenaza surge en el Digimundo, vuelven a unirse para luchar. Ahora bien, esta vez no son ellos los protagonistas. Tan solo T. K. y Kari forman parte del grupo de elegidos. El resto son Davis, Cody y Yolei. Juntos se enfrentan al Emperador, un humano que quiere dominar el Digimundo. Para ello se vale de unos aros malignos con los que controla a los Digimon. Tras descubrirse que es un chico llamado Ken, derrotar a su Kimeramon y liberarlo del poder oscuro que lo domina, vuelve la calma al Digimundo. Pero pronto llega la amenaza definitiva: Malomyotismon. El final de la batalla pasa por la unión de todos los "niños elegidos" del mundo.

LAS SECUELAS

Mientras que las dos primeras temporadas están ligadas entre sí, las siguientes van por libre. Presentan el mundo que surge tras el final de la segunda temporada, con la aceptación de la existencia del mundo digital por parte de los humanos y la apertura del portal que lleva de un mundo a otro. Eso hace que sea habitual la convivencia entre humanos y monstruos digitales. Tanto *Digimon Tamers*, la tercera temporada, como *Digimon Frontier*, la cuarta, muestran esta realidad. Lo mismo sucede con la quinta y por ahora inédita serie, *Digimon Data Squad* (*Digimon Savers* en el original japonés). En todas ellas, un grupo cada vez distinto de chicos y chicas deben luchar contra peligrosos enemigos con la ayuda de sus compañeros Digimon.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED. ANIMAX

LA FORMACIÓN DEL EQUIPO SHIKAMARU

KIBA Y AKAMARU

1

Como Kiba conoce muy bien la región, asume el mando. No está solo al frente, tiene a Akamaru. Eso supone una ventaja ante un ataque frontal. Además, el perro ninja puede seguir el rastro de Sasuke y advertir trampas. Kiba es responsable de todo lo que el grupo tenga delante.

JUNTOS *Kiba no está solo.*

AKAMARU *Lo detecta todo.*

RESPONSABILIDAD *Shikamaru dirige el equipo.*

SOMBRA *Puede inmovilizar a cualquier atacante con su sombra desde esa posición.*

SHIKAMARU

2

A continuación va Shikamaru. El único ninja de grado medio puede reaccionar con gran rapidez a cualquier cosa que suceda. Además, puede hacer señales con las manos y dar órdenes al equipo sin hacer ruido. Shikamaru también se orienta hacia delante, aunque puede relajarse más que Kiba.

NARUTO

3

El ninja del zorro de nueve colas va justo en medio. Tiene una buena capacidad de reacción, es rápido y puede crear clones. Eso lo cualifica para una posición desde donde puede prestar ayuda tanto hacia delante como hacia atrás. Naruto vigila la parte izquierda del grupo.

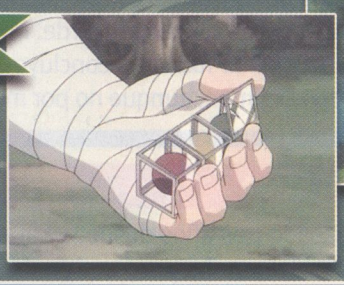
SUBORDINADO *No es el jefe, así que debe obedecer Shikamaru.*

MULTIPLICACIÓN OCULTA *Crea peligrosos clones con esta técnica.*

CHOJI

4

No es muy rápido, pero en su posición tampoco es necesario. Su misión consiste en acabar con cualquier enemigo que venga de frente. Y lo hace con enorme efectividad gracias a su técnica del tanque de carne. Choji se ocupa de la parte derecha del grupo.



ENERGÍA *Estas píldoras dan a Choji una enorme fuerza.*

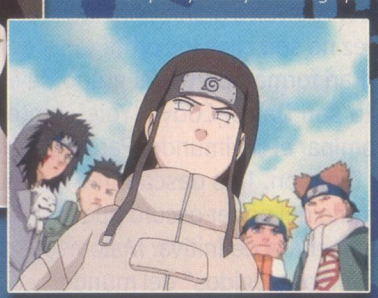
REBOTADO *Como si fuera un cojín, Choji acolcha la caída de Shikamaru.*

NEJI

5

La posición más difícil es la que ocupa Neji. Él cierra la formación y debe encargarse de controlar hasta los ángulos muertos. Al mismo tiempo debe también proteger la retaguardia del grupo. Para ello resulta de gran ayuda su barrera de sangre, el ojo blanco: el "byakugan".

OJO BLANCO *La barrera de sangre de los Hyuga facilita su tarea.*



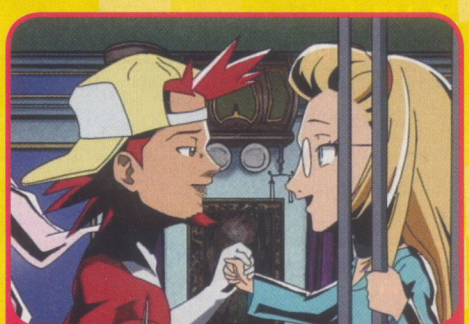
ÚLTIMO *Neji es el último elegido de Shikamaru para formar parte del grupo.*

Cartoon Network recupera esta entretenida serie que estrenó el año pasado y de la que solo hubo unos pocos pases durante el verano. No te pierdas las aventuras del nuevo héroe Joe en su intento de salvar a su chica de las garras del malvado enemigo del Capitán Blue.

Un superhéroe de cine

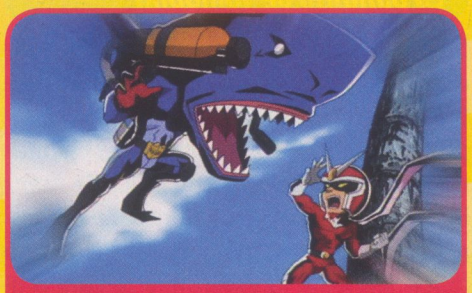
Atrapados por la película

Silvia se queja de lo poco romántico que es su novio Joe. Por eso, el chico decide hacerle cambiar de opinión y la lleva al cine. El problema comienza cuando la película resulta ser una del superhéroe Capitán Blue, el ídolo de Joe. Y claro, ¡él está tan entusiasmado con la peli que no atiende a los mimitos de Silvia! Hasta que "eso" sucede. En un momento dado, el desarrollo del filme comienza a cambiar y al final los malvados vencen al Capitán Blue. En ese momento, la enorme mano del emperador de Jadow atraviesa la pantalla y coge a Silvia, y se la lleva a Movieland, el interior del largometraje. Joe alucina, no sabe qué está pasando. Para colmo, el robot Six Machine aparece y también lo arrastra a Movieland.



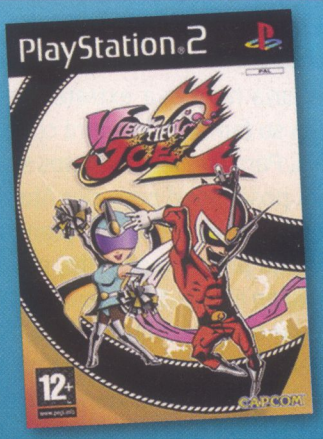
PROMESA *Joe no parará hasta rescatar a Silvia.*

La misión del héroe



LUCHA *Viewtiful Joe combate a peligrosos enemigos.*

Nada más aparecer en el interior de la película, Joe se encuentra con su malherido y admirado Capitán Blue. Sabedor de lo que ocurre, el veterano héroe le traspasa su poder. ¡Desde ese momento, Joe pasa a ser el superhéroe de la justicia! Con su V-Reloj y el Six Machine, Joe debe hacer frente a unos temibles enemigos. La sexy Sprocket coordina a los poderosos guerreros de Jadow, como el monstruo alado Charles III; Gran Bruce, el monstruo tiburón; el ogro Hulk Davidson; Fire Leo, soberano de fuego; Alastor, el maestro espadachín; y por supuesto las tropas biankies. Por lo visto, Silvia posee la clave para que los malignos planes de Jadow se cumplan. ¿De qué se trata? Y más importante aún, ¿será capaz Joe de rescatar a su novia de las garras de esos malvados?



EL ORIGEN

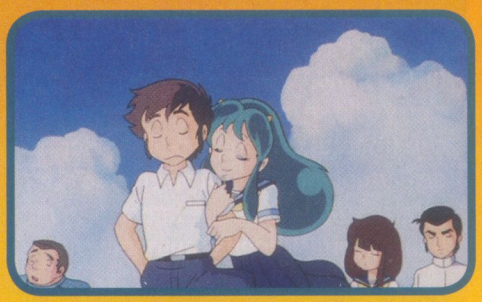
Viewtiful Joe nace en 2003 inicialmente como videojuego. Apareció para las plataformas GameCube y , más tarde, PS2. Sus distintas secuelas han pasado por varias consolas, como las dos recién nombradas, la Nintendo DS y la PSP, la portátil de Sony, para la que surgió el último juego en 2006. El potencial de la historia daba para una serie de animación y esta se realizó en 2005, contando con un total de 51 episodios. Además de Cartoon Network, la ha emitido el K3 catalán y se espera que también se estrene en otras cadenas autonómicas.

LAMU Los OVA

Tras haber editado las películas y la primera temporada de la serie de televisión, Jonu Media lanza los OVA protagonizados por Lamu (o Lum), la alienígena del bikini de estilo tigre más famosa del anime. ¡Acción y humor para dar y tomar!

La alienígena y su prometido

Lum es una hermosa extraterrestre que llega con su familia a la Tierra con el fin de invadirla. Para que los humanos se salven, su única posibilidad pasa por Ataru Moroboshi. Este adolescente solo piensa en chicas y, en un primer momento, no duda en participar en el reto. Sin embargo, después de atrapar a la voladora belleza, empieza a arrepentirse. Al haberla alcanzado, salva el planeta, pero se condena a estar prometido con ella y, llegado el día, casarse. Ataru no se lo toma muy bien, porque Lum está enamorada de él y se muestra muy cariñosa. A él, en cambio, le van las chicas difíciles, como Shinobu. O como la primera que pase por delante. Por ello, Lum tiene que parar los intentos de ligar de Ataru mediante las descargas eléctricas que es capaz de soltar de su cuerpo.



La pandilla de Tomobiki

Si este eléctrico romance no fuera suficiente, los chicos viven en Tomobiki, posiblemente el lugar del planeta con mayor porcentaje de tarados por metro cuadrado. Los compañeros de instituto de Ataru le odian por tener una prometida tan encantadora y, para colmo, pasar de ella. La dulce Shinobu, la enfermera Sakura o el chicazo Ryonosuke son algunas de las muchachas que persigue, sin éxito, Ataru. El monje Cereza es un tipo que suele hablar poco, liarla mucho y acertar de lleno en sus comentarios. Y no hablemos de los extraterrestres. Rei quiere casarse con Lum, aunque más porque le haga de comer que por amor. Ten, el primo de Lum, tiene muy malas pulgas y odia a Ataru. Se hace el adorable, pero es un demonio. La mejor amiga de Lum se llama Ran, está enamorada de Rei y le hace la puñeta a Lum cuanto puede. Y así con decenas y decenas de personajes a cada cual más chalado. ¡Estos 11 capítulo especiales son una buena muestra del divertido mundo creado por Rumiko Takahashi (*Inuyasha*, *Ranma 1/2*)!

Lamu, los OVA

Serie completa (11 episodios)
330 minutos
3 DVD9 / NR-13

Audio: español 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de episodios, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Galería de imágenes, Openings, Endings, Vídeo de imágenes promocionales y Otros títulos
Distribuidora: Jonu Media
Fecha de lanzamiento: 27 de mayo de 2009
Precio: 29,95 euros

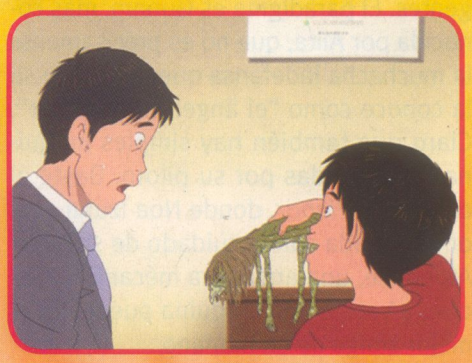
Selecta Visión

No es una película de Studio Ghibli, pero se le parece. La historia del pequeño Coo te emocionará. La amistad, el respeto a la naturaleza y la aventura se unen en una de las mejores películas familiares editadas por Selecta Visión. ¡Imprescindible!

El verano de Coo

Koichi encuentra un kappa

Un kappa sale al paso del oficial al mando de la zona donde se halla el pantano en que vive junto con otros kappa. Le pide que reconsidere su decisión de convertir el pantano en zona de cultivo, pues eso haría que su comunidad se quedara sin un lugar donde vivir. Pero el humano, asustado porque cree que el kappa ha oído una conversación comprometedora, lo mata con su espada. La cría del kappa, que estaba observando la escena, logra escapar, pero queda atrapada bajo tierra. 200 años después, en el tiempo presente, un niño llamado Koichi tropieza dos veces con una misma piedra y cuando ésta se parte descubre un fósil en su interior. Entonces se lo lleva a casa y pone la piedra en remojo. ¡En ese momento el kappa revive!



La aventura del verano

La madre y la hermana pequeña de Koichi se ponen de los nervios al ver a esa criatura tan fea, pero Koichi cree que el kappa es una pasada. Al caer la noche llega el padre de Koichi, que sabe más cosas sobre los kappa y le hace mojarle el plato de la cabeza y darle de comer. Mientras el kappa, al que Koichi decide llamar Coo, recupera fuerzas, la familia mantiene en secreto su existencia. Los problemas llegan cuando Coo se recupera y pretende volver a su hogar. Los peligros son múltiples y Koichi no quiere que se vaya. Quién sabe qué podría pasar si alguien le viese. La prensa, los cazadores, los curiosos... Coo acepta quedarse un poco más, pero llegado el momento necesita volver junto a los suyos. Entonces, Koichi promete llevarle al lado de otros kappa. Subidos en una bicicleta, Koichi y Coo inician un viaje maravilloso lleno de obstáculos que sólo su fuerte amistad podrá superar.

El verano de Coo

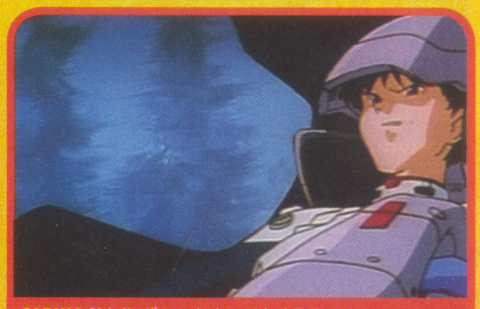
132 minutos
1 DVD9 / Todos los públicos
Audio:
japonés 5.1, español 5.1 y español 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística y Tráiler original
Distribuidora: Selecta Visión
Fecha de lanzamiento:
27 de mayo de 2009
Precio: 14,95 euros

ROBOTS MADE IN JAPAN

Después del éxito cosechado por los artículos del cine de animación de ciencia ficción y el de los mejores robots del cine en números anteriores, cerramos la trilogía del tema con un reportaje sobre los "mecha". O sea, los robots y máquinas del anime.

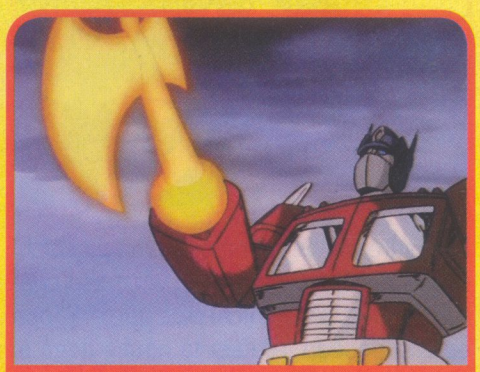
Grandes máquinas para pilotar

En los años setenta, la animación japonesa descubrió un filón que aún hoy, casi cuarenta años después, funciona a las mil maravillas: los robots con cabina de piloto. Enormes máquinas, casi siempre con forma humanoide, en las que se introduce el protagonista para dirigirlo y luchar contra el enemigo. El gran clásico es *Mazinger Z*, que causó furor en España al estrenarse en 1978. En Japón, los setenta estarían cargados de títulos emblemáticos, como las creaciones de Go Nagai: *Mazinger Z*, *Great Mazinger*, *Grendizer* y *Getter Robo*. El género variaría poco a poco para introducir robots más pequeños y manejables en una lucha cuerpo a cuerpo. Sin embargo, en 1995 *Neon Genesis Evangelion* devolvió al primer plano a los robots grandotes y armados hasta los dientes con sus impresionantes EVA.



CABINA *Shinji pilotando la unidad EVA 01.*

Androides y robots humanoides



OPTIMUS PRIME *El carismático líder de los Autobots.*

A la par que surgían los grandes robots, también aparecieron los primeros androides y robots "de tamaño familiar". El más popular, sin duda, es Astroboy, un auténtico icono de la animación japonesa. Bajo su apariencia de niño se escondía un poderoso androide con sentimientos. La comandante Motoko Kusanagi, protagonista absoluta del entramado cibernético de *Ghost in the Shell*, o la rubísima A-18 de *Bola de dragón Z* son otros dos ejemplos de androides y ciborgs que viven entre humanos. Finalmente están los mecanismos con apariencia humanoide. Uno muy recordado es Briareos, el compañero de Deunan Knute en la aclamada obra *Appleseed*. Por no hablar de los míticos Transformers, nuevamente de moda gracias a los filmes de imagen real. Los robots de esta serie tenían la capacidad de transformarse en máquinas de guerra y medios de locomoción.

Máquinas en el cyberpunk

Cierto es que la ciencia ficción bebe directamente de los "mechas" y ha creado auténticos emblemas, con sagas tan populares como *Mobile Suit Gundam* o *Macross*. Pero no cabe duda de que el género que más se ha aprovechado de este tipo de personajes es el cyberpunk. El género suele presentar mundos futuros, una veces post apocalípticos, otras dominados por la más alta tecnología. En ambos es común ver máquinas inteligentes. El paradigma es Gunnm, más conocida por Alita, que no es precisamente la muchacha indefensa que aparenta; se la conoce como "el ángel de combate". Claro que también hay simples máquinas controladas por su piloto. Baste el caso de *Patlabor*, donde Noa Izumi está obsesionada con el cuidado de su labor Alphonse, una armadura mécanica. Y es que, a veces, una máquina puede ser el mejor amigo de un humano.

MAZINGER Z

Desde hace años, dos grandes científicos están enfrentados. Tras el hallazgo de una civilización perdida que había creado robots gigantes, el doctor Infierno intenta aprovechar esa tecnología para dominar el mundo con nuevas máquinas. Por su parte, el doctor Kabuto usa dicha tecnología para construir robots capaces de derrotar a los de su antiguo colega. Así pues, construye un robot con poderosa aleación Z y lo bautiza como Mazinger Z. Se trata de un robot enorme en el que debe introducirse el piloto para controlarlo. Ese piloto acaba siendo su propio hijo, Koji Kabuto. El chico es impulsivo y actúa sin pensar, lo que le mete en numerosos problemas. Cuenta con el apoyo de Afrodita A, otra máquina similar cuyo piloto es Sayaka Yumi, hija de un científico aliado. Juntos combaten a los esbirros del doctor Infierno, como el barón Ashura o el conde Brocken, así como los robots que aparecen para atacar a la población.

Manga: Selecta Visión (5 tomos)

NEON GENESIS EVANGELION

El mundo ha cambiado mucho desde el día en que se produjo "el segundo impacto". La colisión de aquel asteroide contra la Tierra provocó el caos en el planeta y la mitad de la población mundial falleció en los siguientes años. Ahora, en 2015, las Naciones Unidas han logrado estabilizar la situación y poco a poco el mundo se va recuperando. Sin embargo, de pronto aparece una nueva amenaza: los ángeles. Se trata de criaturas de origen desconocido, posiblemente extraterrestre, que atacan la renacida capital japonesa Tokyo 3. Por suerte, existe una organización secreta llamada NERV capaz de enfrentarse a los ángeles. Ellos poseen unas máquinas de última tecnología conocidas como EVA, robots gigantes que poseen un potente armamento. Tres preadolescentes son elegidos para pilotar los tres EVA existentes: el apocado Shinji, la callada Rei y la presuntuosa Asuka. Los tres seguirán las órdenes de NERV con la teniente Misato como encargada.

Manga: Norma Editorial (10 tomos)

Serie de TV: Selecta Visión (1 digipack)

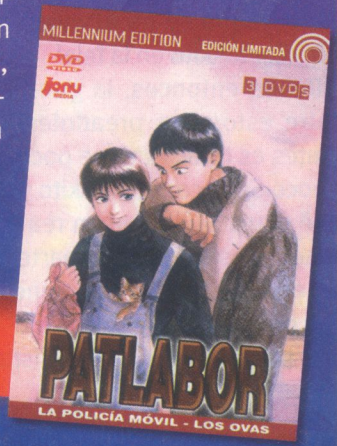
TRANSFORMERS (SERIE ORIGINAL)

A lo largo de 98 episodios, se lleva a cabo una feroz batalla entre los Autobots liderados por Optimus Prime y los malvados Decepticons de Megatron. Procedentes de Cybertron, ambos bandos son robots gigantes con la capacidad de transformarse en vehículos, máquinas y otras cosas. En el transcurso de la guerra, una nave se estrelló en la Tierra con miembros de las dos facciones, entre ellos sus líderes. Tras un letargo de cuatro millones de años, la erupción de un volcán provoca que los robots despierten. Dispuestos a continuar la lucha, los Autobots se ven obligados a proteger a los humanos, cuyo armamento militar no puede hacer nada contra los Decepticons. Los robots a las órdenes de Megatron intentarán reunir la mayor cantidad posible de energía para regresar a Cybertron. Mientras tanto, los seguidores de Optimus Prime intentan impedir sus ataques a las plantas energéticas humanas. ¡La batalla promete ser emocionante!

Serie de TV: Selecta Visión (4 digipacks)

PATLABOR

El aumento de la delincuencia y los actos terroristas ha llevado al gobierno a crear un cuerpo especial de policía dotado con máquinas blindadas. Es la segunda división de la policía. En ella hay una entusiasta chica, Noa Izumi, que desea por encima de todo que prevalezca la ley. Lo malo es que tanto ímpetu por capturar a los criminales suele ser contraproducente cuando conduces un tanque blindado. Su querido "Napoleón" pasa por encima de todo y de todos. Y claro, al final los daños causados por la patrulla en la persecución del delincuente de turno supone unos gastos enormes. Eso hace que ni la propia policía ni los sufridos ciudadanos vean con buenos ojos a la división blindada. Aun así, Noa no ceja en su empeño por llevar la paz a la ciudad. Sus compañeros de división tampoco es que sean precisamente unos angelitos, para desgracia del capitán Goto. ¡Sueltos en las calles, son un peligro!

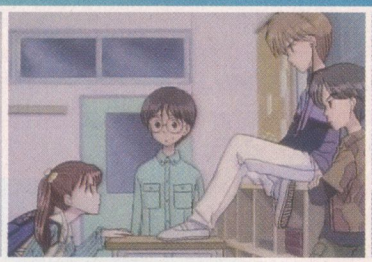


Serie de TV: Jonu Media (1 pack)

KODOMO NO OMOCHA
EL JUGUETE DE LOS NIÑOS

Una niña que es todo nervio y un niño que no se inmuta por nada. Así son Sana y Akito, dos compañeros de clase que se enfrentan en una cómica guerra por la paz del colegio. 102 episodios para reír, llorar y emocionarse.

CAOS *La clase de Sana siempre está alborotada por culpa de los chicos.*

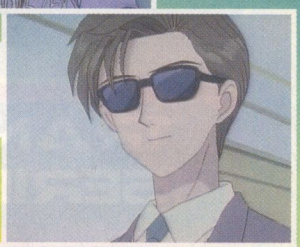


PETICIÓN *Sana fracasa al pedirle a Akito, el líder de los niños, que deje hacer clase.*

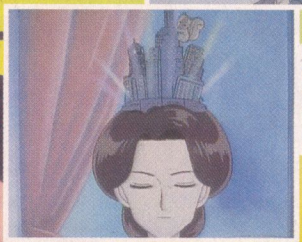
FRUSTRADA *Sana critica a Akito en El juguete de los niños y se entera todo el país.*

SANA *Una niña alegre que no se corta un pelo.*

AKITO *Frío y callado, es el líder de los niños.*



REI *Ejerce de guardaespaldas de Sana.*



MADRE DE SANA *En su cabeza vive una ardilla.*

Sana Kurata tiene 12 años y es toda una estrella televisiva. Su día a día se basa en acudir a la escuela como cualquier otra niña de su edad y, una vez acaba las clases, participar en las grabaciones del popular programa "El juguete de los niños". Podría parecer que trabajar como actriz es duro, pero Sana lleva peor lo que ocurre en el colegio. En su clase hay un chaval, Akito Hayama, que fastidia a todo aquel que le apetece. Sana está harta de que Akito y sus seguidores no dejen a los profes dar las clases en paz, y que se metan con las niñas. Por eso, un día pone a parir a Akito en pleno programa. Al día siguiente no se habla de otra cosa en clase: ¡Sana se ha atrevido a humillar a Akito en la tele!

Desde entonces, la guerra entre estos dos preadolescentes es total. Aunque poco a poco Sana conoce a Akito y se da cuenta de que en realidad no es tan malo. Aparte de esta batalla, Sana tiene que bregar en casa con su madre. La mujer es una novelista de éxito bastante rarita. ¡En su peinado vive una ardilla! En cambio, Rei es fascinante. El chico para todo de Sana la lleva al cole, se ocupa de sus asuntos como actriz y, además, le tiene robado el corazón. Las locuras de la alegre y enérgica Sana prometen no dar tregua a nadie.

El manga

Esta movida tragicomedia fue novedad del Salón del Manga de 2002. Planeta De Agostini Comics editó los 10 tomos de que consta en formato estándar y a un precio de 6,95 euros.

BAKUGAN
BATTLE BRAWLERS

DAN KUSO

FICHA

Nombre:	Dan Kuso
Color de pelo:	castaño
Color de ojos:	rojos
Compañero Bakugan:	Drago
Le gusta:	discutir con Runo
Odia:	a Máscara

HISTORIA

Dan es, junto con Shun, el creador del Bakugan. Ellos decidieron las reglas y montaron el sistema de juego. La gran diferencia entre uno y otro es que Dan nunca había sido demasiado buen jugador, mientras que Shun siempre había destacado en el Bakugan. De hecho, Shun fue el número uno durante mucho tiempo, hasta que apareció Máscara. En ese mismo momento es cuando Dan comienza a escalar posiciones. La clave de todo es Drago. Desde que el dragonoide lucha a su lado, no ha dejado de ganar combates. Todos los enviados por Máscara con una criatura Bakugan de tipo Darkus han caído ante la fuerza de Drago y eso ha permitido a Dan alcanzar un puesto entre los cien mejores jugadores. ¡Y sigue subiendo!

Dan tiene un grupo de amigos con los que chatea y comenta cualquier cosa sobre el juego. Todos ellos tienen un Bakugan parlante, salvo Alice, y forma un grupo conocido como el "equipo de luchadores Bakugan". Están unidos para derrotar a Máscara y evitar que los Bakugan de tipo Darkus envíen a la dimensión maldita al resto de criaturas. Pero su principal objetivo es impedir la destrucción de Vestroia.

DAN Ayuda a Drago a salvar Vestroia mediante el Bakugan.

FAMILIA

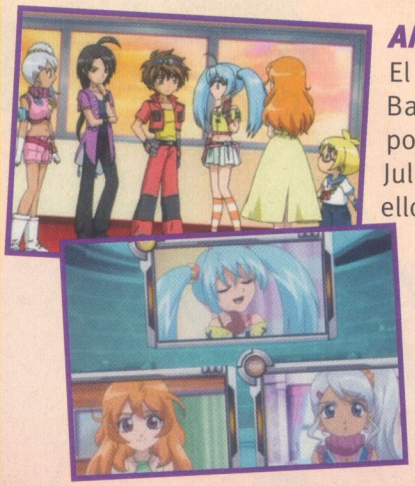
Dan vive con sus padres en una casa unifamiliar. Su madre suele estar encima de él para que no pase tantas horas frente al ordenador. Además, quiere que estudie más. En cuanto a su padre, trabaja mucho y Dan no llega a verle muchos días.

BAKUGAN

Dan tiene varias criaturas para jugar, pero no son gran cosa a excepción de Drago. Desde que el Bakugan parlante apareciera en su vida, no sólo ha mejorado sus resultados, también se ha embarcado en una gran aventura por salvar Vestroia.

AMIGOS

El equipo de luchadores Bakugan está formado por Dan, Runo, Marucho, Julie, Alice y Shun. Todos ellos chatean mucho a lo largo del día y se explican cualquier novedad de sus combates o del mundo Bakugan. Dan se lleva bien sobre todo con Runo.

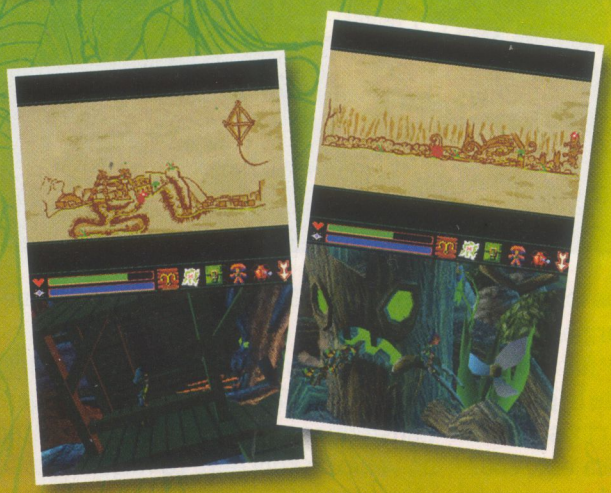


ENEMIGOS

La destrucción de la dimensión Vestroia tiene un culpable: Naga. Pero el dragonoide blanco está incitado por un humano que, por lo visto, es el abuelo de Alice. Aparte, está Máscara que quiere que el juego lo dominen los Bakugan de tipo Darkus.

¡CONCURSA!

¡DEFIENDE TUS CHAMPIÑONES CON MUSHROOM MEN: LA REBELIÓN DE LOS HONGOS!



El choque de un meteorito contra nuestro planeta genera la creación de una nueva forma de vida, unos diminutos hombres-champiñón cuyo destino quedará en tus manos en el nuevo juego **Mushroom Men: La rebelión de los hongos**, para Nintendo DS. ¡Gana una de las 10 copias que tenemos enviándonos el dibujo más divertido que se te ocurra protagonizado por un champiñón!

NINTENDO DS. SOUTHPEAK INTERACTIVE KOCH MEDIA

©2006-2008 Red Fly Studio and Zen Studios Ltd. ©2008. All Rights Reserved. Copyright © 2008 SouthPeak Interactive Corporation. "SouthPeak", "SouthPeak Interactive", "SouthPeak Games" and their related logos are trademarks or registered trademarks of SouthPeak Interactive Corporation. All rights reserved. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

¡Recuerda! ¡Necesitas que tus padres firmen este cupón para participar en el concurso!

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tus dibujos junto con el cupón con tus datos a:

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

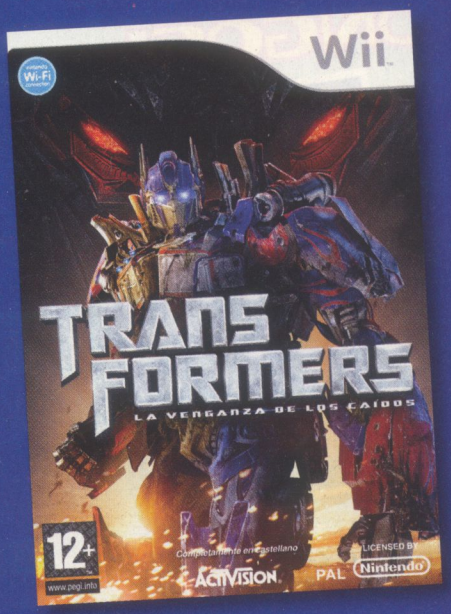
Nombre, firma y D.N.I. del padre o tutor:

PANINI
MEGA HIRO 35
CONCURSO NINTENDO DSI
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de julio de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de concursos de la web de Panini (www.panini.es).

¡VIDEOJUEGOS DE CINE!

La línea que separa el cine de los videojuegos cada vez es más fina, y sólo hace falta echar un vistazo a las novedades de este mes, entre las que abundan las adaptaciones de estrenos recientes... y no tan recientes. ¿Quieres conocer las más interesantes? ¡Pues sigue leyendo!



TRANSFORMERS 2: LA VENGANZA DE LOS CAÍDOS

COMPAÑÍA:
Activision
GÉNERO:
Acción
PLATAFORMA:
DS, PC, PS2, PS3, PSP, Wii, X360
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

TRANSFORMERS 2

Autobots y Decepticons han regresado, no sólo a la pantalla grande, sino también a la de tu consola. ¡Elige un bando y un personaje y prepárate para disputar los combates más espectaculares!

Si te encantan (como a nosotros) los combates entre robots enormes, *Transformers: La venganza de los caídos*, adaptación al videojuego de la peli que se acaba de estrenar en cines, es tu juego. Sabes lo que significa eso, ¿no? ¡Exacto! Nivel tras nivel de combates a bofetada limpia entre robots que se pueden transformar en vehículos...

¿Qué más se puede pedir? Pues alguna cosilla más, como que los niveles estén ambientados en los mismos escenarios de la película, como es el caso. Así, podrás luchar en lugares tan exóticos como El Cairo o Shanghai, manejando hasta catorce robots diferentes, cada uno con su armamento y habilidades especiales y su capacidad para transformarse (instantáneamente) en un vehículo concreto. Lo mejor de todo es que no sólo podrás luchar contra la consola, sino que el juego también ofrecerá un interesante modo multijugador que pondrá a prueba tu pericia como luchador robótico. ¡Elige un bando y prepárate para librar los combates más espectaculares con *Transformers: La venganza de los caídos*!

CATORCE ROBOTS PARA JUGAR

Aquí tienes el listado de los catorce Transformers, siete por bando, que podrás manejar en el juego. ¡Pero ojo, algunos de ellos sólo estarán disponibles en partidas multijugador!

AUTOBOTS:
- Optimus Prime
- Ironhide
- Breakaway
- Bumblebee
- Ratchet
- Aerialbot (sólo multijugador)
- Protectobot (sólo multijugador)

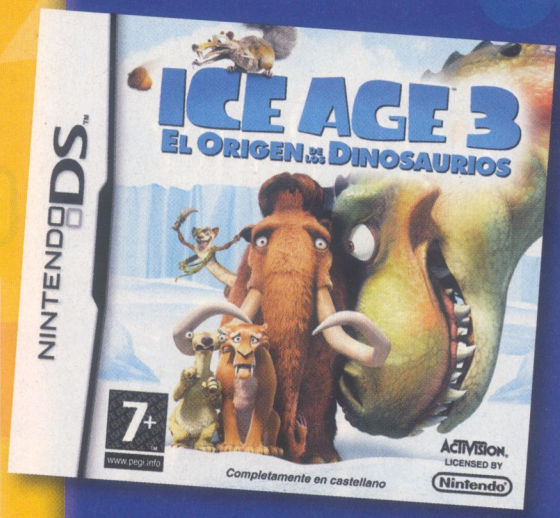
DECEPTICONS:
- Starscream
- Sideways
- Grindor
- Long Haul
- Megatron
- Seeker (sólo multijugador)

ICE AGE 3

Sid, Manny, Diego y compañía vuelven en una nueva aventura en la que podrás manejar a tus héroes glaciales favoritos mientras intentas llegar al final de una aventura repleta de acción...

Hasta seis personajes diferentes (incluidos algunos nuevos que aparecen en la última película de la saga) podrás manejar en la adaptación de las nuevas aventuras de Sid, Manny, Diego, Scrat y compañía. Naturalmente, no faltarán los dinosaurios que tanto protagonismo tienen en la película, y que te darán más de un quebradero de cabeza en tu consola, ni tampoco la flora y la fauna que en tantos aprietos pone a nuestros héroes. *El origen de los dinosaurios* consta de más de 15 niveles a lo largo de los cuales deberás aprender a manejar y aprovechar al máximo las habilidades y talentos de cada personaje diferente para seguir vivo en la siempre complicada Era Glacial.

Como principal novedad, el juego ofrece la oportunidad, por primera vez en la saga, de enfrentarse con hasta tres amigos más en los divertidos minijuegos que se incluyen en el título, y en los que podrás demostrar que podrías sobrevivir perfectamente en la era de los dinosaurios. ¡Ya los sabes! Coge los mandos y prepárate a vivir una aventura de lo más fresquita con *Ice Age 3: El origen de los dinosaurios*.



ICE AGE 3: EL ORIGEN DE LOS DINOSAURIOS

COMPAÑÍA:
Activision

GÉNERO:
Acción, plataformas

PLATAFORMA:
PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS, PC

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1

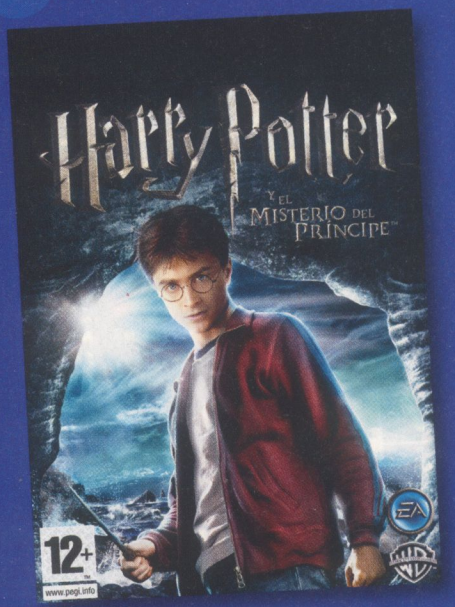
DISPONIBLE:
Ya a la venta

IGUAL QUE LA PELI

Se han hecho muchos esfuerzos para que la estética del videojuego sea lo más parecida posible a la de la película, así que en esta tercera parte de la saga podrás manejar a unos personajes que se parecen más que nunca a sus contrapartidas en la pantalla grande. Los gráficos también tratarán de imitar al detalle los nuevos parajes que descubren los protagonistas de la peli, y también a los enemigos con que se tropiezan allí. ¡Así que ten cuidado con ese enorme dinosaurio!

HARRY POTTER
EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

En la sexta entrega de sus aventuras, el mago adolescente más famoso del mundo descubre muchas más cosas sobre el pasado de su archienemigo, a la vez que tiene que vérselas con los ya habituales peligros en su sexto año de estudios en Hogwarts.



HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

COMPAÑÍA:
Electronic Arts

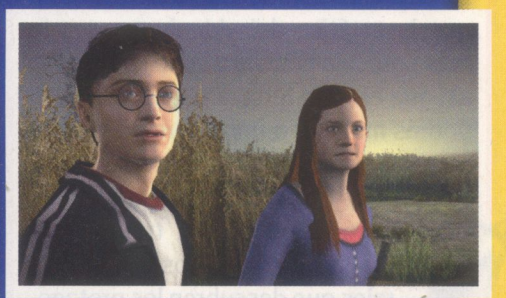
GÉNERO:
Aventura

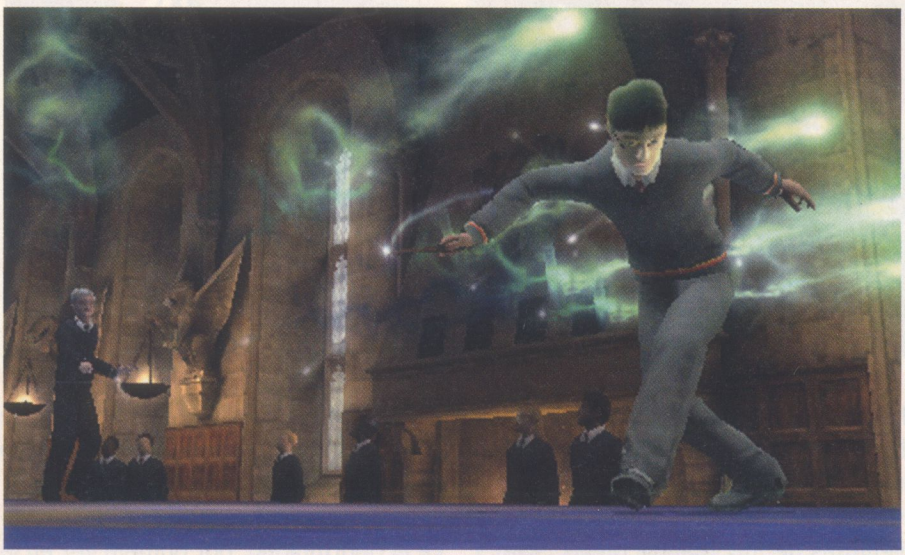
PLATAFORMA:
PS2, PS3, PSP, Wii, DS, PC, móvil

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1

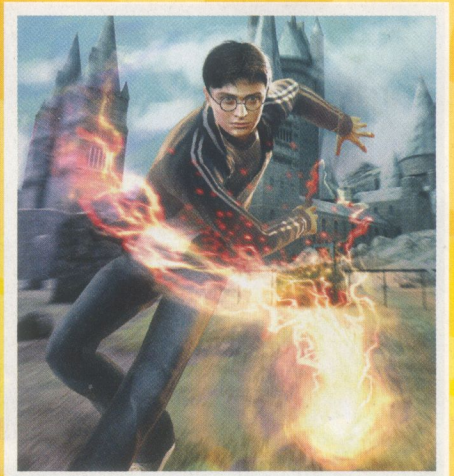
DISPONIBLE:
Ya a la venta





Como no podía ser de otra forma, la adaptación a videojuego de la película conservará toda la emoción de la versión de cine. Entre otras cosas, podrás preparar pociones, jugar partidos de quidditch e incluso podrás participar en emocionantes duelos con otros magos armado con tu inseparable varita... ¡y prepárate, porque parece que la versión para Wii será especialmente interesante en este aspecto, y podrás manejar el Wiimote como si fuera una varita de verdad! Además, por si no estás seguro de tu rendimiento con la varita, podrás apuntarte al Club de Duelos de Gryffindor, donde podrás perfeccionar tu manejo antes de pasar a enfrentarte a oponentes más serios.

Pero no sólo de pociones y varitas vive un mago adolescente, claro. También está el quidditch, en cuyo torneo podrás defender los colores de Gryffindor contra el resto de casas. Sin olvidar pequeñas "travesuras" que podrás realizar, como salir de incursión nocturna por Hogwarts para cumplir misiones secundarias. Y no olvides que en *El misterio del príncipe* el amor también tendrá su peso... ¡llegando incluso a desviar a tus personajes de su objetivo! Y es que cuando Ron se pone enamoradizo, puede ser muy pesado...



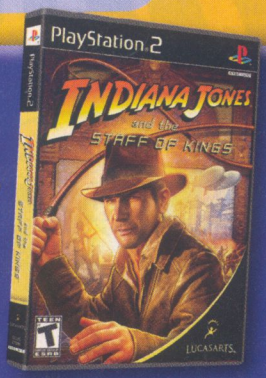
NICK TE AYUDA

Si en algún momento del juego te encuentras atascado, ¡no te preocupes! Siempre puedes pedir ayuda a Nick Casi Decapitado, uno de los fantasmas de Hogwarts, que estará encantado de echarte una mano para sacarte del atasco...

No todo son adaptaciones de películas recientes. A continuación tienes dos ejemplos de juegos basados en pelis que ya tienen unos años, pero que son tan populares (o más) como cualquier otra. ¿Te apetece ir de exploración con Indiana Jones, o prefieres salir a cazar fantasmas?

INDIANA JONES
Y EL CETRO DE LOS REYES

La trama del nuevo juego de Indy no se basa en ninguna de las películas previas. Por tanto, te encontrarás con un argumento nuevo, pero con las características que han hecho de estos juegos una saga tan popular: una reliquia que rescatar (en este caso, el bastón de Moisés), los típicos malos que quieren hacerse con ella (los nazis) y, naturalmente, el héroe que se lo impedirá: Indiana Jones... es decir, tú. El juego, de funcionamiento similar a los anteriores basados en el personaje, te llevará por medio mundo en tu intento por alejar el preciado cetro de las manos de los nazis. Tendrás tres modos de juego para elegir: en solitario, multijugador (en el que tú y tus amigos podréis disputar peleas en los escenarios más insólitos) y un tercer modo en el que podrás vivir la aventura junto con otro jugador que manejará un segundo personaje cuya identidad aún no se ha dado a conocer. Sea solo o acompañado, te aguarda una aventura complicada, como sólo Indy puede afrontar con garantías. ¡Cálzate el sombrero, coge el látigo y prepárate para salvar el Cetro de los Reyes!



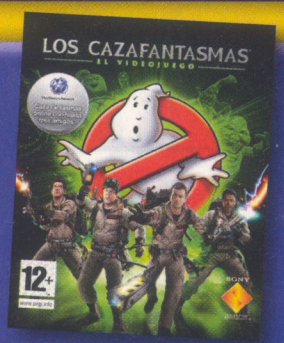
INDIANA JONES Y EL CETRO DE LOS REYES

COMPAÑÍA:
Activision
GÉNERO:
Aventura
PLATAFORMA:
PS2, PSP, DS, Wii
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

LOS CAZAFANTASMAS

Coincidiendo con el 25º aniversario de una de las comedias más divertidas de los ochenta, llega *Cazafantasmas: El videojuego*, con el cual podrás perseguir a los innumerables, viscosos y juguetones fantasmas que pululan por tu ciudad. La acción está ambientada dos años después de la peli original, y ante una repentina invasión de espectros sobrenaturales, de nuevo será responsabilidad de los Cazafantasmas el devolverlo todo a la normalidad. Tú serás el miembro más joven del grupo, y acompañarás a los protagonistas en sus expediciones.

Cazar fantasmas, claro, es una de las partes más importantes del juego: deberás usar tu rayo de protones (y, más tarde, el armamento nuevo que vayas consiguiendo) para capturarlos, inmovilizarlos y, por último, ponerlos a buen recaudo. A medida que cumplas misiones irás mejorando tu equipo, pero tus enemigos también serán más poderosos... ¿podrás con todos ellos? ¡No tengas miedo y sal a por los fantasmas!

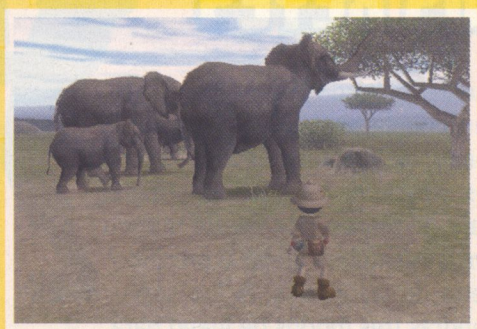


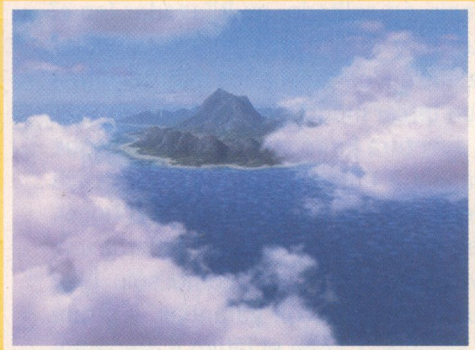
CAZAFANTASMAS: EL VIDEOJUEGO

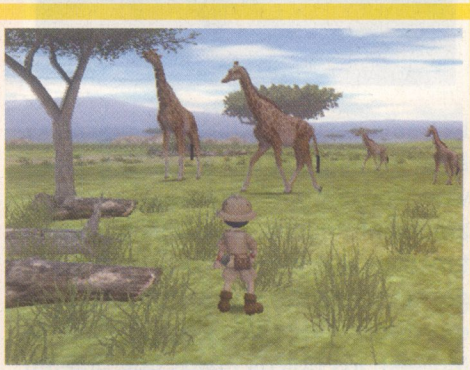
COMPAÑÍA:
Sony
GÉNERO:
Acción
PLATAFORMA:
PS2, PS3, PSP
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-4
DISPONIBLE:
Ya a la venta

SAFAR'WII

Tómate una pausa entre tanta acción y disparos y echa un vistazo a un juego que cuenta con una premisa francamente original. ¿Alguna vez has querido hacer un safari fotográfico y descubrir a los más increíbles animales? ¡Ahora puedes hacerlo con *Safar'Wii*!







SAFAR'WII

COMPAÑÍA:
Nobilis Ibérica
GÉNERO:
Exploración
PLATAFORMA:
Wii
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
Ya a la venta

ROBOMARU, TU FIEL COMPAÑERO

Como te decíamos, a lo largo del juego contarás con la ayuda de un pequeño compañero robótico llamado Robomaru. Entre otras cosas, Robomaru conducirá el jeep por la isla y te dará consejos sobre los diferentes animales que encontréis... ¡así como alguna consigna para convertirte en un reportero fotográfico perfecto! ¡Escúchale con atención, que vale la pena!

Así de simple y original es la premisa de *Safar'Wii*. Basta con que elijas a tu explorador (puedes ser chico o chica) y te subas a tu jeep para empezar tu aventura. Acompañado de un simpático compañero robótico llamado Robomaru, tu objetivo será viajar por una isla imaginaria en busca de animales, a los que deberás fotografiar (cuanto más cerca, mejor) para luego enviar los frutos de tu trabajo a tu editor, que será quien te encargue cada día un objetivo fotográfico diferente.

Cámara en ristre

Sin embargo, algo tan sencillo como hacer una foto se vuelve mucho más complejo si tienes en cuenta que se trata de animales salvajes y poco acostumbrados a la presencia de humanos. Lo primero será localizar a tus objetivos desde tu jeep. Deberás estar atento a cualquier signo de actividad, sean columnas lejanas de polvo o salpicaduras de agua recientes. Luego está el problema de conseguir una foto lo más cercana posible, claro. Y es que tendrás que aproximarte con mucho sigilo para evitar ahuyentar a tus "modelos". Además, hay que tener en cuenta que cada animal reacciona de forma diferente a la presencia de extraños... ¡así que tendrás que utilizar varias estrategias diferentes para evitar que huyan de ti! Por suerte, el juego te ofrece varias opciones como disfraces o artilugios de lo más original para evitar la desbandada.

En total hay siete áreas diferentes en la isla, en cada una de las cuales podrás encontrar diferentes animales, según sus características. Prepárate para explorarlas todas y sacar las fotos que te pidan... ¡pero cuidado! Tendrás que esmerarte, porque una vez hayas sacado tu foto y se la envíes a tu editor, este la examinará minuciosamente y le dará el visto bueno si está realmente bien... ¡o te la devolverá si es incapaz de reconocer el animal que sale en la foto! ¡Y es que con Safar'Wii te convertirás en un fotógrafo de animales de primer nivel!

¡CONCURSA!

¡PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO Y GANA UNA CONSOLA DSi O UN JUEGO POKÉMON EDICIÓN PLATINO!

¡No te pierdas esta oportunidad de ganar una de las nuevas consolas **Nintendo DSi**, con cámara de fotos y navegador de Internet incorporados! Participa en nuestro concurso enviándonos un dibujo con tu Pokémon favorito... ¡el ganador se llevará un lote formado por una **DSi** y un videojuego de **Pokémon Edición Platino**, y otros cuatro participantes se llevarán una unidad del juego!

NINTENDO DS. Nintendo

¡Recuerda! ¡Necesitas que tus padres firmen este cupón para participar en el concurso!

Nintendo DSi TM, ® and the Nintendo DSi Logo are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo. Pokémon Edición Platino © 2009 Pokémon. © 1995 – 2009 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc. ™, ®, The Nintendo DS Logo, Pokémon and Pokémon character names are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tus dibujos junto con el cupón con tus datos a:

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

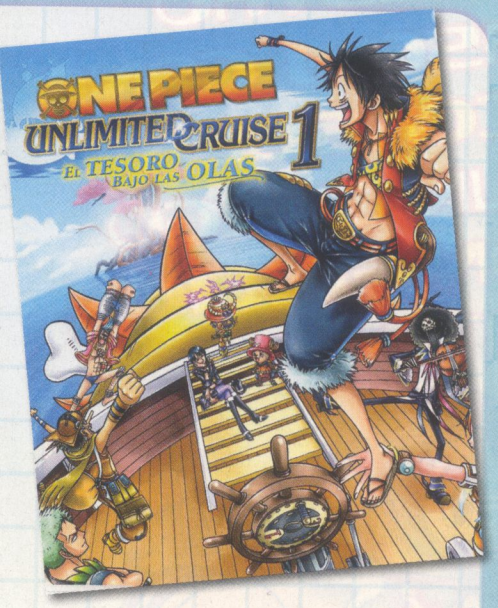
Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

Nombre, firma y D.N.I. del padre o tutor:

PANINI
MEGA HIRO 35
CONCURSO NINTENDO DSI
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de julio de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de concursos de la web de Panini (www.panini.es).

ONE PIECE
ULTIMATE CRUISE I



Después de invadir las pantallas de tu PlayStation 2, Monkey D. Luffy y sus alegres compinches protagonizan ahora su primera incursión en título para Wii, *El tesoro bajo las olas*, que tendrá su continuación el próximo mes de octubre. ¡Navega como un pirata con los chicos de *One Piece*!

ONE PIECE ULTIMATE CRUISE: EL TESORO BAJO LAS OLAS

COMPAÑÍA:
Atari

GÉNERO:
Aventura/lucha

PLATAFORMA:
Wii

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1

DISPONIBLE:
Ya a la venta

Como no podía ser de otra forma, tu objetivo en el juego será encontrar un fabuloso tesoro, para lo cual deberás visitar diversas islas donde encontrarás misterios, obstáculos y, naturalmente, un montón de villanos a los que deberás enfrentarte armado con tu sable... o con el arma que tenga el personaje que elijas para vivir la aventura, de entre más de una docena (incluyendo, claro está, a Luffy, Nami y compañía), con vestuarios nuevos y especialmente diseñados para el juego.

Un wiimote es un sable... y más

Dos cosas llaman la atención a primera vista de *Ultimate Cruise*: primero, que el argumento que presenta es totalmente nuevo y no está inspirado en ninguna saga de la serie. Y segundo, que intentará aprovechar las prestaciones del Wiimote no sólo como arma para luchar, sino también para realizar acciones como cavar, pescar o cazar mariposas.

El argumento no podría ser más "puro One Piece": mientras intentan escapar de una tormenta usando el propulsor de su nuevo barco, Luffy y su tripulación descubren un nuevo archipiélago que no figura en ninguna carta náutica. Allí quedan atrapados por una misteriosa estructura que retiene su barco... lo que les obligará a explorar el entorno para buscar una forma de salir de allí: la solución se la dará Gaburi, un nuevo personaje diseñado por el propio Echiro Oda (creador de la serie), que les hablará de la existencia de unas misteriosas frutas que dan poderes especiales a quien las consume.

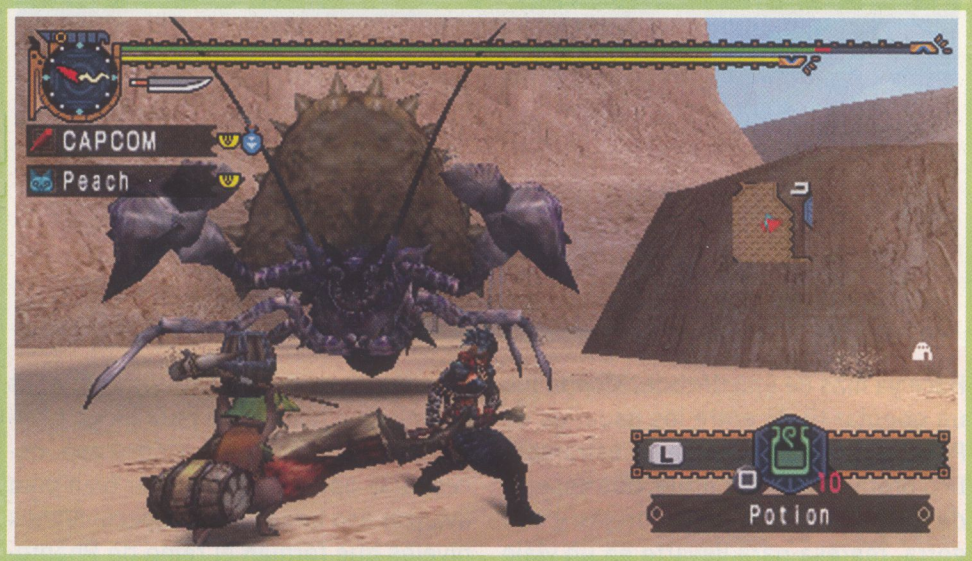
Por lo tanto, a lo largo del juego deberás viajar de isla en isla en busca de tales frutas, mientras vences a los numerosos rivales que se cruzarán en tu camino. Cada personaje tiene una serie de movimientos especiales que podrás usar en los combates, y tendrás que aprender a usarlos todos a la perfección si quieres vencer a alguno de los jefes más poderosos. ¡Todo sea por salir de este archipiélago tan extraño!

EN OCTUBRE, EL DESPERTAR DE UN HÉROE

El argumento de *Ultimate Cruise* es tan largo que el juego está dividido en dos partes. La segunda de ellas, que lleva por subtítulo *El despertar de un héroe*, llegará a nuestro país el próximo mes de octubre... ¡así que tendrás que esperar un poquito para conocer el desenlace de las aventuras de Luffy!

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

Como ya te anunciábamos en el número anterior, este mes desembarca en nuestro país el nuevo título de una saga que ya lleva un tiempo pegando fuerte en Japón, y que apuesta fuerte por el modo multijugador. ¿Serás capaz de convertirte en un Cazador de Monstruos de primer nivel?



Cazar monstruos. Ese es, a grandes rasgos, lo que tendrás que hacer en *Monster Hunter Freedom Unite*, donde, tras conseguir un "trabajo" en la taberna donde empieza nuestra aventura, deberás partir en busca de tu objetivo y darle caza, acompañado por hasta tres jugadores más (en conexión directa, no online). Y créenos, la cosa no va a ser nada fácil.

Un buen equipo, la clave

Antes de partir, tendrás que equiparte bien para la tarea que te espera: adquirir armas y armadura, mapas de la zona donde se encuentra el monstruo a cazar, e incluso pociones serán necesarias para afrontar la tarea con garantías. Luego, te tocará adentrarte en la región donde se encuentre la criatura (las hay muchas y muy variadas). Por último, una vez localizado el monstruo a cazar, llega el momento de la verdad: hacer frente a la feroz criatura, que en ocasiones puede tener un tamaño descomunal, e intentar derrotarla, por lo general con ayuda de otros jugadores. La variedad de monstruos es enorme, y muchos de ellos supondrán un auténtico reto, así que ten cuidado. Pero como siempre, las recompensas valdrán la pena, y una vez hayas (o más bien, hayáis) derrotado a la temible bestia, conseguirás experiencia y nuevos objetos que volverán más poderoso tu personaje... ¡para que así puedas partir en busca de un monstruo todavía más poderoso! ¡Ya lo sabes! ¡Busca algunos amigos con los que jugar y forma un grupo de cazadores de monstruos capaces de derrotar a las criaturas más temibles... con *Monster Hunter Freedom Unite*!

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

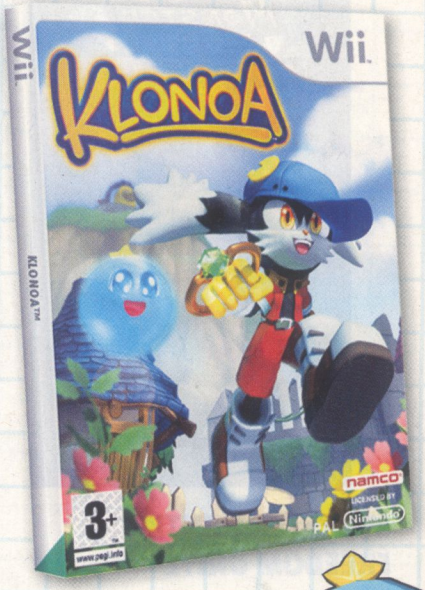
COMPAÑÍA:
Koch Media
GÉNERO:
Aventura, RPG
PLATAFORMA:
PSP
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-4
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Y SI ESTÁS SOLO... LOS FELYNES

Para los casos en los que no cuentes con ningún otro jugador para salir de caza, *Monster Hunter Freedom Unite* también incluye a los llamados Felynes, una especie de criaturas parecidas a gatos que te acompañarán en tus misiones en solitario, y que te echarán una mano al combatir contra los monstruos. También son totalmente personalizables... ¡así que podrás crear tu propio animal de compañía único y personal!

KLONOA

Después de hacer las delicias de los fans de los juegos de plataformas en PlayStation y Game Boy Advance, el simpático *Klonoa* llega a la Wii con una aventura que le llevará a Phantomile, una tierra formada por los sueños de sus habitantes.



KLONOA

COMPAÑÍA:
Atari

GÉNERO:
Plataformas

PLATAFORMA:
Wii

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1

DISPONIBLE:
Ya a la venta

Hace ya más de una década, *Klonoa* fue un popular título entre los usuarios de PlayStation y GBA. Ahora, el estrambótico protagonista del título, una especie de gato-conejo de largas orejas y con gorra, regresa para llevarte en un viaje de ensueño a través de tu Wii. ¿Lograrás salvar el mundo de Phantomile?

Un mundo hecho de sueños

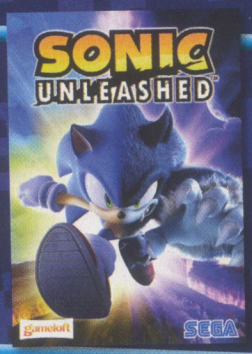
Phantomile es un reino formado por los sueños de sus habitantes. Pero un mal desconocido lo está asolando... y naturalmente, tú, en la piel de Klonoa, deberás resolver el entuerto. Para ello contarás con alguna ayudita: por ejemplo, en tu viaje te acompañará tu inseparable amigo Hewpoe, un espíritu benévolo que vive en tu anillo y con el cual podrás lanzar tu Bala de Viento, un ataque que te permite capturar a tus enemigos e hincharlos para luego usarlos en tu beneficio. Y haznos caso, necesitarás aprender a manejar bien para avanzar a lo largo de los espectaculares niveles que forman el reino de Phantomile, y que están repletos de los elementos más originales que te puedas imaginar (¿no dicen que en los sueños se puede encontrar cualquier cosa?). Además, para que no todo sea saltar y atacar a los enemigos, el juego también presenta unos cuantos "puzles", pequeños enigmas que harán que tengas que detener por un momento (pero sólo un momento) a Klonoa para buscar una solución al obstáculo que te impide seguir avanzando en el juego. Una vez solventado, podrás volver a emprender tu frenética carrera por salvar Phantomile... ¡Solo tú puedes hacerlo!

DOBLE MANEJO

Como muchos otros juegos de Wii, *Klonoa* se puede manejar de dos formas. Por un lado puedes aprovechar las prestaciones del mando de Wii, usando el movimiento de tu muñeca para lanzar a tus enemigos de un lado, combatir o descubrir objetos. Sin embargo, si te parece un poco confuso este manejo, *Klonoa* también te ofrece la opción del manejo clásico, poniendo el Wiimote en posición horizontal y pulsando los botones. ¡Elige el modo que te guste más y adéntrate en el mundo de Phantamile!

ZONA VIRTUAL

Cada mes damos un rápido repaso a los lanzamientos más interesantes para teléfonos móviles y a las diferentes tiendas virtuales de las consolas de última generación. ¡Echa un vistazo!



LLEGA SONIC UNLEASHED

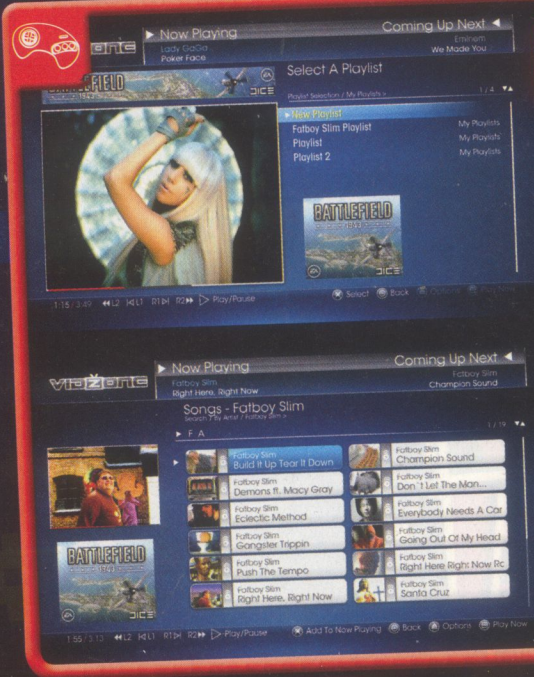
El último juego protagonizado por el erizo más rápido de los videojuegos, que ya llegó hace algún tiempo a las consolas de salón, llega ahora a los móviles. En este caso se trata de un juego 2D de scroll lateral en el que, cuando llegue la noche, podrás manejar a un Sonic licántropo que contará con nuevas habilidades nunca vistas. Distribuye: Gameloft.

LOS MEJORES HÉROES MARVEL, EN TU MÓVIL

Dos de los más famosos superhéroes Marvel han dado el salto al móvil recientemente. Por un lado, Gameloft acaba de lanzar el videojuego de *Spiderman*, en el que podrás imitar a tu vecino favorito, el Trepamuros. Por otro lado, también puedes ponerte en la piel de Lobezno e imitar las aventuras de su última película armado de tus garras de adamantium.

STAR TREK, VIAJA POR EL ESPACIO

La nueva peli ambientada en el universo de Star Trek también tiene su adaptación a móvil. En este caso se trata de un juego de acción en el que surcarás la galaxia a bordo de tu nave y deberás luchar contra las razas más peligrosas de universo. ¡Sube a bordo de la *Enterprise*!



VIDZONE, EN PS3

Las consolas de salón son cada vez más versátiles, y cada vez puedes hacer más cosas con ellas además de jugar. Si lo tuyo es la música y tienes una PS3, ya puedes descargarte *Vidzone*, un nuevo servicio gratuito que te permitirá acceder a un montón de videoclips musicales que podrás ver en la pantalla de tu consola. Entre otras cosas, *Vidzone* también te permitirá preparar tus propias listas de reproducción con tus canciones favoritas, para que puedas disfrutar de tu música favorita en cada momento. ¡Pruébalo!

TIENDAS VIRTUALES

Las consolas de última generación destacan, además de por su potencial gráfico, por su clara apuesta por la descarga directa de juegos. ¡Descubre cómo conseguir los mejores juegos sin pasar por la tienda!

Dicen por ahí que tarde o temprano, los juegos en soporte físico (sea disco u otro formato) acabarán desapareciendo, y que solo existirán las copias digitales guardadas en los discos duros de nuestras consolas. Sea verdad o no, la verdad es que tanto PlayStation 3 como Xbox 360 como Wii apuestan por este tipo de contenidos. A través de sus "tiendas virtuales" te puedes descargar (gratis o previo pago) no sólo los últimos juegos, sino también nuevos materiales, demos de juegos, tráilers, juegos clásicos y, en algunos casos, incluso películas. ¡Sigue leyendo para descubrir cómo acceder a un nuevo mundo desde el sillón de tu casa!

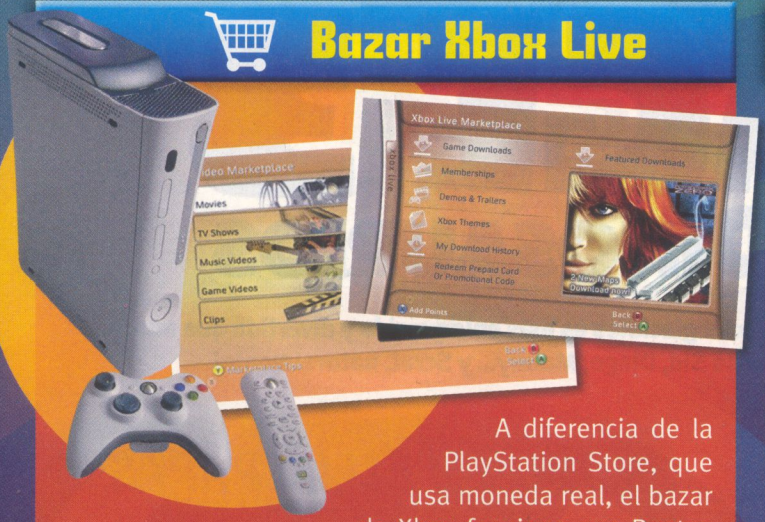
PlayStation Store

Puedes acceder a la PlayStation Store desde el navegador principal (XMB) de tu PS3. La primera vez que te conectes deberás darte de alta con una cuenta de correo, tras lo cual podrás acceder a los materiales disponibles. También puedes acceder a la Store desde tu PSP.

CONTENIDO DESCARGABLE:

- **Juegos:** Tienes disponible una amplia gama de juegos de PS3 y PSP, tanto gratis como de pago, para descargar. Entre ellos puedes encontrar títulos exclusivos de PlayStation Network, títulos que puedes encontrar en tiendas o incluso títulos que ya salieron hace un tiempo y que solo se pueden encontrar aquí, con alguna rebajilla sobre el precio original.
- **Música:** Archivos de música extraída de algunos de los juegos más populares para PS3. Por lo general, son gratuitos.
- **Nuevos materiales:** Nuevos niveles para juegos publicados previamente. ¡Nunca está de más desempolvar viejos clásicos!
- **Demos:** Demos jugables de próximos lanzamientos de la consola. También puedes encontrar tráilers y vídeos relacionados con juegos que están por llegar. Casi siempre son gratuitos.
- **Imagen:** Nuevos fondos para el navegador de PS3. Pueden ser gratuitos o de pago.

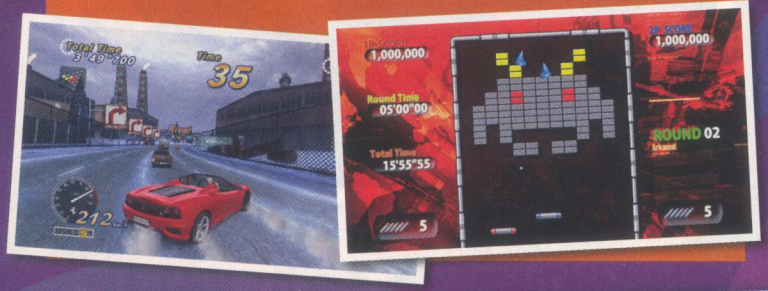
Bazar Xbox Live



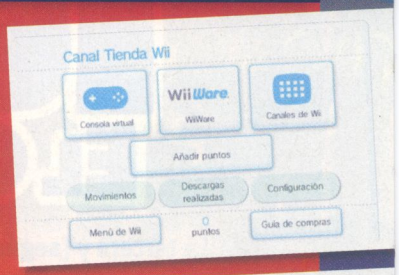
A diferencia de la PlayStation Store, que usa moneda real, el bazar de Xbox funciona con Puntos Microsoft, que se adquieren previo pago. También cuenta con material de descarga gratuita.

CONTENIDO DESCARGABLE:

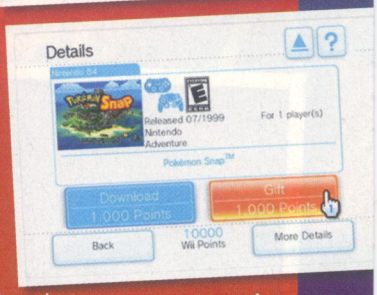
- **Juegos:** Además de un amplio catálogo de juegos de Xbox disponibles en tiendas, también puedes descargar juegos para Xbox Live Arcade, un servicio que incluye ránkings y competiciones en vivo con jugadores de todo el mundo.
- **Imagen:** Hay disponibles temas de escritorio, imágenes generadas por usuarios y otros contenidos, tanto gratuitos como de pago.
- **Materiales:** Packs de mapas, nuevos niveles de juegos.
- **Demos y tráilers:** Puedes descargar, por lo general gratis, las demos jugables, tráilers y otros vídeos relacionados con los próximos lanzamientos para Xbox 360.



Canal Tienda Wii

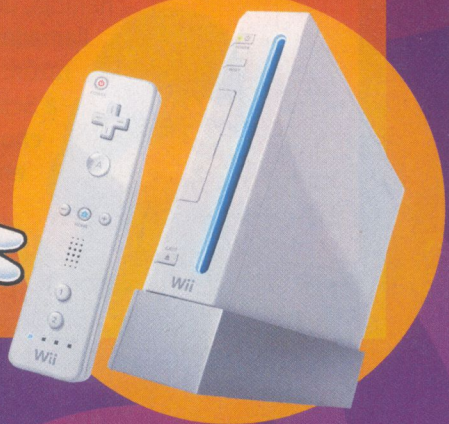


El Canal Tienda de Wii viene instalado con la consola, y te permite acceder a contenidos de varios tipos. Funciona con "puntos Wii", que se pueden adquirir previo pago o canjeando puntos estrella (que te llevas cada vez que compras un juego original de Nintendo).



CONTENIDO DESCARGABLE:

- **Juegos:** El Canal Tienda incluye la "consola virtual", con la que te puedes descargar juegos clásicos de consolas anteriores de Nintendo. ¡Incluso hay juegos que nunca llegaron a España! También puedes descargarte, a través de "Wii Ware", juegos para Wii que no están en tiendas, y que por lo general son algo más sencillos de lo habitual. Todo ello, canjeando Puntos Wii.
- **Canales:** Desde la Tienda Wii te puedes descargar nuevos canales para tu Wii, casi todos gratuitos: por ejemplo, está el canal de Concursos Mii, en el que podrás crear nuevos Mii y presentarlos en los concursos que se celebran, y también el canal Nintendo, en el que podrás ver vídeos y tráilers sobre próximos lanzamientos de la compañía japonesa.



DSi, también

La nueva versión de la "pequeña" de las consolas de Nintendo también tiene acceso a una nueva tienda virtual. La Tienda DSi funciona con el mismo tipo de puntos que la de Wii, y te permite descargarte juegos y aplicaciones (como navegadores de Internet), en algunos casos gratuitos.

Aún no tiene un gran catálogo de juegos, pero algunos de los que han aparecido tienen buena pinta, así que habrá que seguirles la pista... ¡porque anuncian incluso un *Dragon Quest* para este servicio!

¡RECUERDA!

Para acceder a todos estos contenidos necesitas tener una conexión a Internet y la consola configurada para tener acceso a esa conexión. También hay muchos contenidos de estas tiendas virtuales que son de previo pago. Por lo tanto, te recomendamos que siempre que te conectes a las tiendas virtuales lo hagas bajo la supervisión de un adulto.

ICE AGE 3™
EL ORIGEN DE LOS DINOSAURIOS

La tercera y (según parece) última aventura de tus héroes glaciales es más enloquecida y divertida que nunca. ¡Prepárate para partirte de risa en compañía de Sid, Diego, Manny... y Scrat, naturalmente!

SCRAT, ENAMORADO...

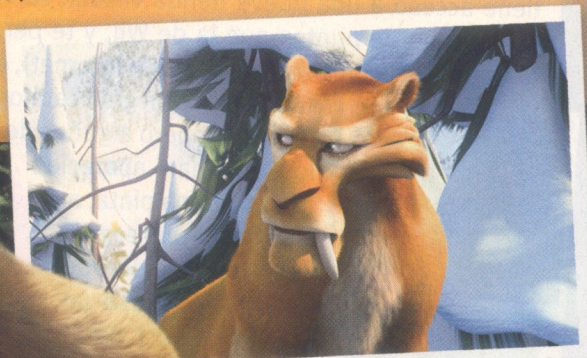
... y no precisamente de las bellotas. En esta tecera parte, el hiperactivo Scrat conocerá a la que puede ser su media naranja, una despampanante ardillita llamada Scratte que le robará el corazón. Eso sí, como buena ardilla, a Scratte también le gustan mucho las bellotas, y no dudará en usar todas sus armas de mujer para conseguirlas.

MANNY Y ELLIE, PAPÁS

Nuestros dos mamuts lanudos preferidos están a punto de ser papás... ¡y Manny está obsesionado por asegurarse de que todo salga bien! El pobre está a punto de perder la cabeza. ¡Menos mal que Ellie mantiene la sensatez!

DIEGO, AFILANDO LOS DIENTES

Los problemas de Diego son mucho más complicados. El pobre tigre dientes de sable está harto de que todos le traten como un simple gatito inofensivo, y se propone recuperar su ferocidad perdida... ¿Lo conseguirá?



SID... ES SID

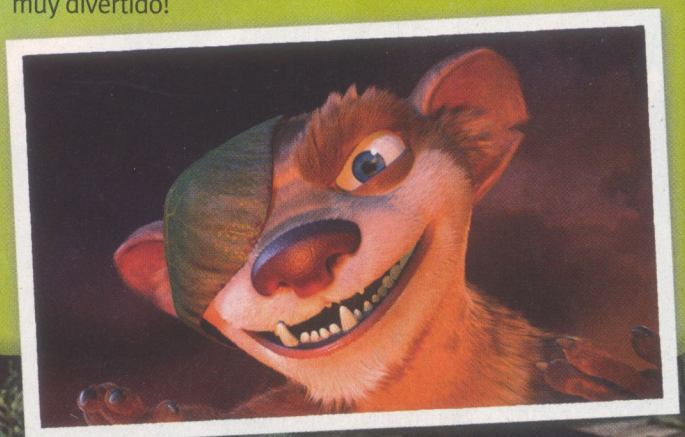
A Sid también se le mete la idea de ser papá, y lo intenta hacer realidad como sólo se le puede ocurrir a nuestro amigo perezoso: ¡robando unos huevos de dinosaurio! Los pequeñuelos "reconocen" a Sid como su madre al salir del huevo, pero naturalmente, la cosa no sentará muy bien al auténtico padre de los pequeñines. ¡Y nunca es recomendable hacer enfadar a un dinosaurio!

¡OJO CON LOS DINOSAURIOS!

Como decíamos, los dinosaurios tendrán un protagonismo especial en la tercera parte de la película. Destaca especialmente el tiranosaurio cuyos huevos roba Sid, que naturalmente no se toma demasiado bien la "bromita" del perezoso. ¡Y tiene unos dientes muy afilados!

¿QUIÉN ES BUCK?

En ese nuevo mundo, nuestros amigos se tropiezan con Buck, una comadreja tuerta y aventurera que se dedica a cazar dinosaurios. Sí, has leído bien: una comadreja que caza dinosaurios. De aquí no puede salir nada bueno... ¡pero sí muy divertido!



UN MUNDO SUBTERRÁNEO

Buena parte de las aventuras de la tercera película tienen lugar en un mundo subterráneo que Sid (cómo no) descubre por casualidad al robar los huevos de dinosaurio. Nuestros amigos descubrirán un exuberante nuevo mundo a la vez que intentan evitar no sólo a los dinosaurios con los que se cruzan, sino también a algunos elementos de la flora y fauna locales, que parecen un tanto hostiles...

VIEJOS CONOCIDOS

En esta nueva entrega de la saga no podrán faltar viejos personajes habituales, como por ejemplo Crash y Eddie, los "hermanos" zarigüeya de Ellie, que seguirán mostrándose igual de chalados y divertidos que en la segunda parte.

¡ESTRENO EN CINES EL 2 DE JULIO!

Harry Potter

y el misterio del Príncipe

¡ESTRENO EN CINES EL 15 DE JULIO!

Los acontecimientos se precipitan en el sexto año de Harry en Hogwarts. Mientras va conociendo un poco mejor a su archienemigo, Lord Voldermort, y se prepara para el inevitable duelo con él, a nuestro joven héroe le espera, como siempre, un año lleno de sorpresas en la Escuela de la Magia. ¿Quieres conocer algunas de ellas?

El trío, más unido que nunca

Harry, Ron y Hermione hacen más piña que nunca frente a las numerosas adversidades que se les echan encima... ¡y algunas de ellas llegan desde los sitios más insospechados! Su amistad es inquebrantable, pero de nuevo se verá puesta a prueba en una película en la que, como siempre, vivirán todo tipo de peripecias...

El pasado de Voldemort

Albus Dumbledore es consciente de que tarde o temprano, Harry tendrá que enfrentarse con Lord Voldemort. Por lo tanto, mientras a su alrededor la insidiosa influencia del Señor Oscuro se hace cada vez más patente, el director de Hogwarts decide aleccionar a Harry llevándole en un viaje al pasado en el que podrá conocer un poco mejor el oscuro pasado de su mayor enemigo, quien en tiempos fue el estudiante Tom Ryddle. ¡Y la verdad es que es un pasado que contiene muchas sorpresas!

Ron y el Quidditch

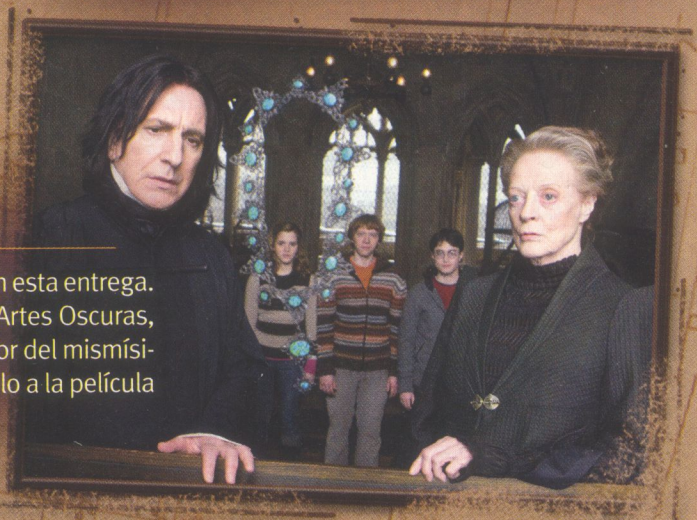
Una de las novedades más interesantes de esta nueva entrega será el papel de Ron, que se revelará como un gran jugador de quidditch... ¡aunque la verdad es que empieza haciéndolo bastante mal! Pero un malentendido con una poción acabará desvelando que el pelirrojo amigo de Harry tiene madera de guardián del equipo de Gryffindor...

¡El amor está en el aire!

Las hormonas empiezan a jugar malas pasadas a los estudiantes de Hogwarts, que empiezan a tener sus amoríos. Así, Harry se siente cada vez más atraído hacia Ginny Weasley, mientras que Ron empieza a salir con Lavender Brown, para desesperación de la pobre Hermione... ¡aunque es demasiado orgullosa para demostrarle a Ron sus auténticos sentimientos!

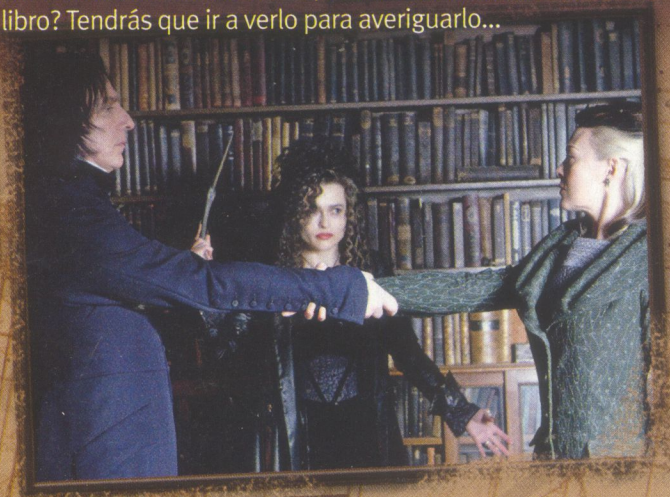
Horacio Slughorn

El nuevo profesor de Pociones es un viejo conocido de Dumbledore, y ya ocupó el cargo durante muchos años antes de desaparecer ante el ascenso de Voldemort. Parece un hombre bonachón y simpático que invita a algunos estudiantes selectos a participar de su propio club privado, el llamado "Club Slug", pero... ¿oculta algún secreto oscuro?



Snape, el Príncipe Mestizo

El malcarado Severus Snape tendrá más importancia que nunca en esta entrega. Además de convertirse por fin en profesor de Defensa contra las Artes Oscuras, Snape desvelará su lado más oscuro... ¿Es posible que sea servidor del mismísimo Lord Voldemort? ¿Qué tiene que ver con el Príncipe que da título a la película y al libro? Tendrás que ir a verlo para averiguarlo...



¿Y la séptima película, para cuándo?

Todos estos acontecimientos culminarán en la adaptación del séptimo y último libro de la saga, del que se saben pocas cosas más allá de que no será una, sino dos películas. ¡Así que el desenlace de la saga mágica más famosa de todos los tiempos aún se hará esperar un poquito!

LLEGA BEN 10 ALIEN FORCE

Desde el pasado 6 de junio puedes disfrutar en Cartoon Network de la nueva serie protagonizada por Ben 10, que lleva por subtítulo *Alien Force*. En ella, un Ben adolescente deberá frustrar una invasión alienígena con la ayuda de sus amigos... ¡y del Omnitrix, claro!

Han pasado cinco años desde que Ben Tennyson derrotara a Vilgax y se deshiciera del Omnitrix, el reloj que le permitía adoptar la forma de diversos alienígenas con poderes especiales. Pero cuando todo parecía olvidado, Ben se tiene que convertir de nuevo en defensor de nuestro planeta. Todo empieza cuando el abuelo de Ben desaparece misteriosamente; acompañado de su inseparable prima Gwen (que ahora tiene poderes mágicos) y su antiguo enemigo y actual amigo, Kevin Levin, Ben emprende una investigación que le lleva a descubrir la existencia de una conspiración extraterrestre que pretende acabar con el planeta Tierra.

Ben tiene la responsabilidad de frenar esa conspiración, pero la cosa pinta fea. Por suerte, contará de nuevo con el Omnitrix, que ha sido recalibrado y que ahora contiene el ADN de hasta 10 formas alienígenas completamente nuevas. Con ellos deberá enfrentarse a los temibles Supremos, una raza de fanáticos alienígenas que muy probablemente tienen algo que ver con la desaparición de Max, el abuelo de Ben. ¿Lograrán Ben y sus amigos rescatar a su abuelo y vencer a los siniestros Supremos? ¡Descúbrelo en *Ben 10: Alien Force*!

GWEN
La prima de Ben puede manipular energía de diversas formas.

KEVIN LEVIN
El antiguo enemigo de Ben se ha reformado y ahora es su amigo inseparable.

BEN
Tiene 15 años y ha madurado... ¡pero es igual de intrépido!

BEN 10 ALIEN FORCE

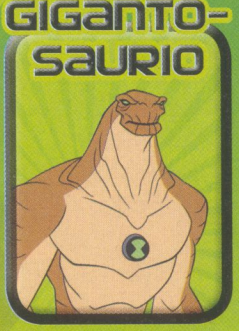
LAS NUEVAS FORMAS DEL OMNITRIX

El Omnitrix que lleva Ben en la muñeca ha sido recalibrado, y ahora le permite adoptar nada menos que 10 formas alienígenas nuevas. ¡Estas son algunas de las más interesantes!

AMEBA

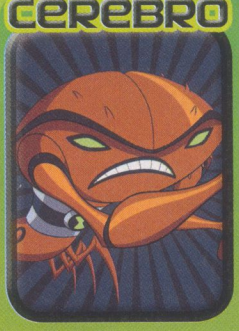
Este alienígena viscoso puede adoptar cualquier forma imaginable, y está controlado por una especie de pequeño OVNI que flota sobre su cabeza.

GIGANTOSAURIO



Mide más de cuatro metros de altura y es enormemente fuerte y resistente. ¡Pero es que además puede hacer crecer su cuerpo hasta alcanzar los 20 metros de altura! Un peso pesado, que se dice.

CEREBRO

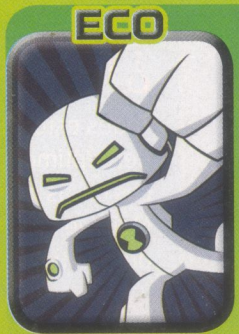


Una especie de cangrejo de enorme cabeza que puede controlar la energía eléctrica y proyectar campos de fuerza a su alrededor para protegerse. ¡Además, habla de forma muy educada!

GÉLIDO

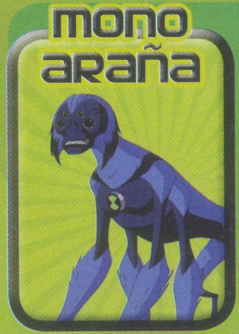
Esta criatura con forma de polilla puede volverse intangible e invisible, tiene fuerza sobrehumana y puede exhalar un vapor gélido. También puede congelar los objetos que atraviesa al ser intangible. ¡Brrrr!

ECO



Este pequeño alien blanco puede emitir frecuencias ultrasónicas tan fuertes que sobrecargan las máquinas. Además, puede duplicarse tantas veces como quiera... ¡creando un ejército de pequeñas criaturas!

MONO ARAÑA



Como su nombre indica, es una especie de mono de seis patas que puede hilar telarañas con su cola para luego balancearse con ellas, y también puede adherirse a cualquier pared o superficie. ¿A quién te recuerda...?

¡CONCURSA!

¡DESCUBRE UNA NUEVA FORMA DE JUGAR A LA Wii CON LET'S TAP!

¡Coloca tu **mando de Wii** sobre una caja y prepárate para descubrir una nueva forma de jugar a la **Wii** sin tocar el mando! Tenemos 10 unidades de la edición especial de **Let's Tap**, que incluye dos cajas para jugar. ¡Si quieres ganar una, basta con que nos mandes el diálogo más divertido que se te ocurra entre estos dos jugadores de **Let's Tap**! ¡Los mejores diálogos se llevarán un juego!

Wii PROPE SEGA

©SEGA / PROPE. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.

¡Recuerda!
¡Necesitas que tus padres firmen este cupón para participar en el concurso!

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tus diálogos junto con el cupón con tus datos a:

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

Nombre, firma y D.N.I. del padre o tutor:

PANINI
MEGA HIRO 35
CONCURSO LET'S TAP
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

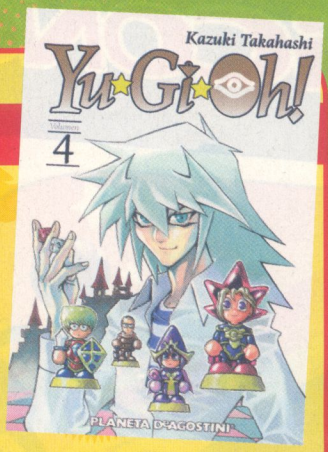
Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 31 de julio de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de concursos de la web de Panini (www.panini.es).

RUROUNI KENSHIN 7

Makoto Shishio amenaza con la frágil estabilidad del gobierno japonés instaurado tras el fin de la Era Meiji. Sus hombres del Juppongatana están llevando a cabo asesinatos selectivos cuyas víctimas son personalidades influyentes afines al gobierno. Su objetivo es regresar a la época en que los samuráis gozaban de poder y prestigio. Con el fin de evitar nuevos crímenes, Kenshin se encamina a Kyoto. Allí conoce a Misao, una muchacha ninja que busca a un viejo conocido de Kenshin, Aoshi. Lo que Misao ignora es que Aoshi está a las órdenes de Shishio. ¡Y el Juppongatana se está acercando a la ciudad!

22 tomos / 248 páginas / 10 euros / Ediciones Glénat

YU-GI-OH! 4



Yugi, Jonouchi, Honda y Anzu continúan viviendo increíbles aventuras relacionadas con el juego. En esta ocasión, por ejemplo, Anzu prueba un juego que te dice el grado de amor entre dos personas y Jonouchi va a un juego de la tele a ganar un millón. Ahora bien, la partida más importante de todas es la que juegan al Monster World. Un nuevo alumno de su clase, Ryo Bakura, los invita a jugar. Pero lo que debería ser una divertida tarde con este juego de tablero se convierte en una pesadilla. Poco a poco empiezan a suceder cosas extrañas y los chicos comienzan a quedar atrapados en el juego... ¡como si fueran los personajes que habían ideado! Parece ser que Bakura es el culpable de la situación. ¿Quién es en realidad?

22 tomos / 408 páginas / 11,95 euros / Planeta DeAgostini Comics

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

Ichigo 100% (Mizuki Kawashita)

¡Hola, otakus! Yo, el profesor Alcornoque, espero que hayáis sacado adelante las notas finales y estéis iniciando un largo y plácido verano. En ese caso, nada mejor que una refrescante lectura entre tanta playa, piscina y siesta. Este mes, el manga recomendado es un romance lleno de humor y chicas guapísimas.

Junpei Manaka es el típico adolescente perdedor, un chaval que tiene éxito cero entre las chicas. Un día sube a la azotea del instituto para descansar un rato... ¡y de repente le cae del cielo una chica preciosa! La muchacha sale corriendo de inmediato, por lo que Junpei no puede verle la cara. Solo se queda con un detalle: lleva unas braguitas con estampado de fresas. Cuando husmea un poco, encuentra un cuaderno de notas. Para su sorpresa, hay escrito a medias un relato que le atrapa por completo. Él, que sueña con ser director de cine, ha encontrado a una chica cuyas historias le emocionan: Aya Tojo. Ahora bien, Aya no se parece en nada a la chica que le cayó encima en la azotea. Mientras sigue investigando quién puede ser, Junpei y Aya se hacen amigos y ambos se comprometen a esforzarse para llegar algún día a filmar una película juntos. Aya, además, se enamora de Junpei, pero él parece más interesado en Tsukasa, la chica más guapa de toda la secundaria. Cree que ella es la chica de las braguitas de fresas y por eso se le declara. Sin embargo, enseguida se da cuenta de que no es ella. Los problemas amorosos de Junpei solo acaban de comenzar. ¡Y en el bachillerato va a ser peor!

Historia ★★★☆☆
Dibujo ★★★★☆
Acción ★★☆☆☆
Humor ★★★★★
Romance ★★★★★

Ichigo 100%
Autor: Mizuki Kawashita
Tomos: 19
Precio: 6,95 euros
Editorial: Panini Comics

EL PERSONAJE

NOMBRE: ***Xiao-Lang***
MANGA Y ANIME: ***Tsubasa Reservoir Chronicle***

El fiel compañero de aventuras de la princesa Sakura es un muchacho que sueña con ser arqueólogo. Precisamente trabajaba en unas ruinas cuando Sakura perdió la memoria, transformada en plumas que fueron a parar a distintas dimensiones. Aparte, Xiao-Lang domina varias técnicas de lucha, lo que le convierte en un excelente protector para la princesa. Sus ataques mágicos son demoledores y les sacan de más de un aprieto. También ha aprendido a usar la espada instruido por Kurogane. Después de obtener la legendaria espada Hien, un duelo entre ambos resultaría de lo más igualado.

Xiao-Lang es el hijo adoptivo de Fujitaka, quien lo acogió en su casa tras encontrarlo perdido y sin memoria. Además, el chico está ciego del ojo derecho. Aunque este punto no parece afectar a sus capacidades, Xiao-Lang se muestra inquieto con los extraños sueños y visiones que tiene, en los que se ve a sí mismo como si fuera otra persona. Ignora que oculta un gran secreto. Algo relacionado con su pasado y que es de gran importancia para la princesa Sakura. Ajeno a ello, prosigue su búsqueda de las plumas junto a ella y sus demás compañeros de viaje, saltando de dimensión en dimensión y haciendo frente a los múltiples peligros que salen a su paso.

ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT

- **Hayate, mayordomo de combate 12 (serie abierta),** de Kenjiro Hata. 192 págs, 7,50 euros
- **Inuyasha 53 (de 56),** de Rumiko Takahashi. 192 págs, 7,50 euros
- **Negima! Magister Negi Magi 22 (serie abierta),** de Ken Akamatsu. 176 págs, 7,50 euros
- **Naruto 41 (serie abierta),** de Masashi Kishimoto. 192 págs, 7,50 euros
- **Rurouni Kenshin 7 (de 22),** de Nobuhiro Watsuki. 248 págs, 10 euros
- **The Prince of Tennis 32 (de 42),** de Takeshi Konomi. 176 págs, 7,50 euros

NORMA EDITORIAL

- **Fairy Tail 5 (serie abierta),** de Hiro Mashima. 192 págs, 7,50 euros
- **School Rumble 15 (de 22),** de Jin Kobayashi. 168 págs, 7,50 euros
- **Tsubasa Reservoir Chronicle 25 (serie abierta),** de CLAMP. 184 págs, 8 euros

PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- **Bobobo-bo Bo-bobo 18 (de 21),** de Yoshio Sawai. 192 págs, 5,50 euros
- **Detective Conan Especial 30 (serie abierta),** de Takahisa Taira –guión–, Yutaka Abe y Denjiro Maru –dibujo–. 184 páginas, 6,95 euros
- **Rosario to Vampire 5 (serie abierta),** de Akihisa Ikeda. 192 págs, 4,95 euros
- **Shin-chan 11 (serie abierta),** de Yoshito Usui. 124 págs, 2,95 euros
- **Tutor Hitman Reborn! 17 (serie abierta),** de Akira Amano. 200 págs, 5,50 euros
- **Yu-Gi-Oh! 4 (de 22),** de Kazuki Takahashi. 312 págs, 11,95 euros

ESTATALES

•La 2
- La abeja Maya

•CLAN TVE (TDT)
- La abeja Maya
- Pichi Pichi Pitch
- Vickie el vikingo
- Zorori el extraordinario

•Antena 3
- Shin chan

•Antena.Neox
- Shin chan

•Telecinco
- Bakugan
- Naruto (TDT)
- Pokémon Battle Frontier

•Cuatro
- Bola de dragón Z

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

AUTONÓMICAS

•Aragón Televisión
- Rantaro, el ninja boy
- Sargento Kororo

•Canal 9/Punt 2
- Doraemon
- El joc de Bi-Daman (TDT)
- Ninja Hattori (TDT)
- Megaman
- Pokémon
- Kiteretsu (TDT)
- One Piece (TDT)
- Rantaro (TDT)
- Sergeant Kororo (TDT)

•Canal Extremadura
- Doremi
- Doraemon
- Gintama
- Kiteretsu
- Magical Doremi
- Ninja Hattori
- Sargento Kororo

•Canal Sur/ Canal Sur 2
- Doraemon
- Kiteretsu
- Kochikame
- Minky Momo
- Ninja Boy Rantaro

•Castilla La Mancha TV/CMT 2
- Pokémon
- Rantaro el ninja boy

•ETB-1/ETB-3
- Chef txikia
- Conan Detectibea
- Doremiren magia
- Doraemon katu kosmikoa
- Dragoi Bola GT
- Keroro Sarjentua
- Kiteretsu, Nobitaren lehensugu azkarra (TDT)
- Lamu
- Montana (TDT)
- One Piece (TDT)
- Pokémon
- Zoroak zoro (TDT)

•Telemadrid/ La Otra
- Sargento Kororo
- Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
- Rantaro, el ninja boy

•TV3/K3
- Doraemon
- El detectiu Conan
- Fushigi Yuugi (TDT)
- Keroro
- Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
- La màgica Doremi (TDT)
- One Piece (TDT)
- Rantaro
- Yu Yu Hakusho (TDT)

•Tv Canaria/ Tv Canaria Dos
- Doraemon
- La ley de Ueki
- Sargento Kororo

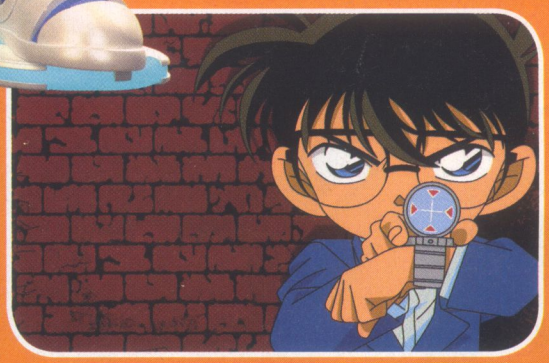
•TVG/G2
- Cousas de tolos
- Doraemon, o gato cósmico
- O detective Conan
- Sarxento Kororo

© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIN-EI & TV Asahi

SHIN CHAN

Shinnosuke Nohara tiene 5 años, pero es travieso, deslenguado y atrevido. Nunca para quieto y trae por el camino de la amargura a cuantos le rodean. Aunque su familia es quien más sufre sus gamberradas, cualquiera que se cruce en su camino corre riesgo de acabar con los nervios destrozados.

© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS



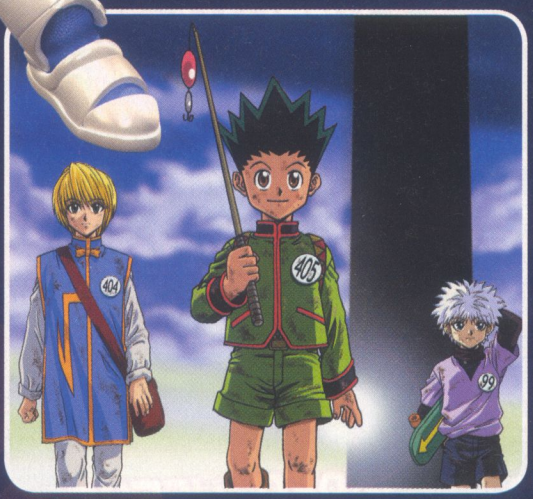
DETECTIVE CONAN

Continúan los casos a los que debe enfrentarse Conan Edogawa. Ya sea ayudando a Kogoro "el durmiente", a la policía o simplemente jugando con los Detectives Júnior, el rejuvenecido Shinichi Kudo emplea sus dotes de observación y deducción para atrapar delincuentes y solucionar misterios.

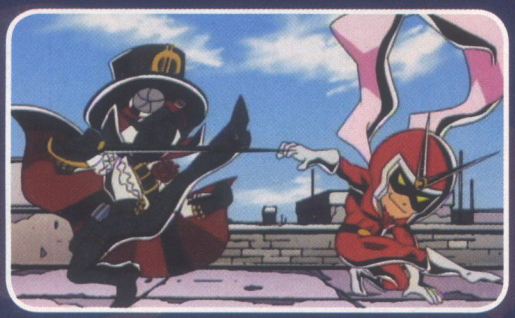
CANALES DE PAGO

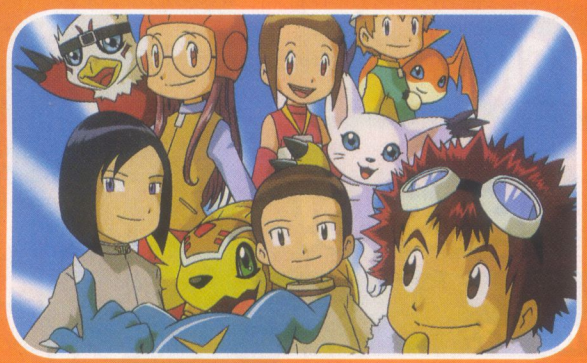
- **Animax**
  - Amasando Ja-Pan
  - Black Lagoon
  - Blood+
  - Caballeros del zodíaco
  - Chobits
  - Corrector Yui
  - Death Note
  - Detective Conan
  - Devil May Cry
  - Ergo Proxy
  - Gungrave
  - Hunter x Hunter
  - Inuyasha
  - Kochikame
  - Love Hina
  - Lupin III
  - Moribito
  - Musculman: la nueva generación
  - Nana
  - Naruto
  - Saiyuki
  - Super GALS!
  - Darker than Black
  - Ghost Hound
  - New Commanders
- **Cartoon Network**
  - Bakugan
  - Blue Dragon
  - Doraemon, el gato cósmico
  - D.Gray-Man
  - Shin chan
  - Viewtiful Joe
  - Zorori, el extraordinario
- **Jetix**
  - Digimon 02
  - Dinosaur King
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon
  - Pokémon Battle Dimension
  - Pokémon Diamond & Pearl
- **Boomerang**
  - Hello Kitty
  - La abeja Maya
  - Los cuentos de Hello Kitty
- **Buzz**
  - Black Blood Brothers
  - Bleach
  - Coyote Ragtime Show
  - Daphne in the Brilliant Blue

© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.



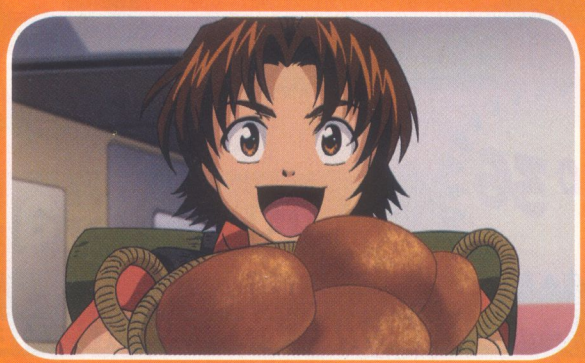
© Yoshihiro Togashi/Fuji TV





DIGIMON 02

Cuando un humano que se hace llamar "El emperador" pretende adueñarse del Digimundo, un nuevo grupo de niños elegidos contacta con varios digimon para luchar contra él. Entre ellos están T. K. y Kari, que ya tienen experiencia en este asunto. La batalla entre Digimón solo acaba de comenzar.



AMASANDO JA-PAN

El sueño de Azuma es crear un pan que todo el mundo reconozca como el auténtico pan japonés, el Ja-Pan. Por eso este chico, que posee la facultad de las manos solares, con las que fermenta mejor la masa, comienza a trabajar en la cadena de panaderías más popular, Pantasía. Pero él no es el único con ese sueño.

En el Próximo número...

Nº 36 ¡A la venta en agosto!

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 33:

*** 10 VIDEOJUEGOS BLEACH: DARK SOULS PARA NINTENDO DS**

- Miguel Ángel Pérez Martín (Madrid)
- Miguel Ángel Ménez Rodríguez (Sevilla)
- Piero Andrés Saavedra Burga (Girona)
- Alejandro Ramos Coronel (El Rocío, Huelva)
- Alejandro Miralles Moreno (Badajoz)
- Verónica Muñoz Bernal (Paterna, Valencia)
- Jordi Corroto Aguilar (Barcelona)
- Anna García Romero (Barcelona)
- Laura Martínez Carmona (Madrid)
- Sergio González Rubio (Girona)

*** 5 VIDEOJUEGOS X-MEN ORIGINS: LOBEZNO PARA NINTENDO DS**

- Eulalia Cepeda Freire (L' Arbocs, Tarragona)
- Ignacio Lopezosa Serrano (Colmenar Viejo, Madrid)
- Alberto Chamorro Fortunato (Conil de la Frontera, Cádiz)
- Miguel Floreal Serra Soria (Picassent, Valencia)
- Joan Llorenç Almiñana Cala (Tavernes de la Valldigna)

*** 5 VIDEOJUEGOS BATTLE FANTASIA PARA PS3**

- Joan Llorenç García López (Girona)
- Jorge Casasola Alepuz (Alicante)
- Alba Fernández Gómez (Madrid)
- Tomas Batlle Plana (Málaga)
- Eduardo Peraferrer Pujades (Tarragona)

*** 5 VIDEOJUEGOS BATTLE FANTASIA PARA XBOX 360**

- Celia Rubau Lozano (Madrid)
- Irene Jiménez Sánchez (Girona)
- María Garrido Cuadros (Málaga)
- Francisco Sevilla Burgues (Girona)
- Aurora Marín Heredia (Barcelona)

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN GENERAL: Ponç Cufinyà
COORDINACIÓN EDITORIAL: Anna Masoliver
COORDINACIÓN ADMINISTRATIVA: Núria Costa
COORDINACIÓN DE PROMOCIONES: Martine Toupy
PRODUCCIÓN: Jordi Guinart
SECRETARIA: Isabel Bujer
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257
Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es
paninirevistas@panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
C/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com
www.bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

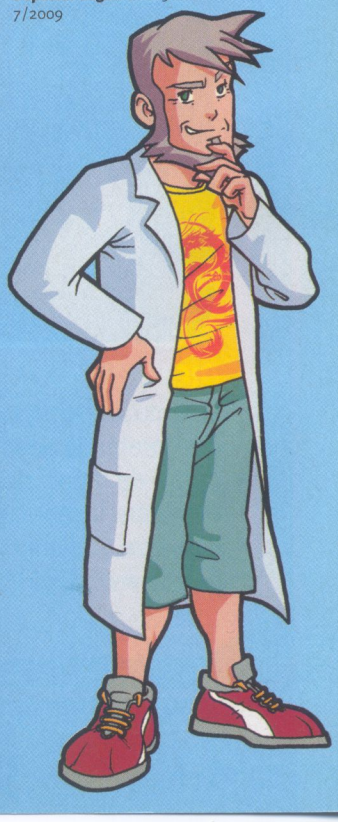
MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: Andreu Bussot

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006 7/2009



ICE AGE 3™
EL ORIGEN DE LOS DINOSAURIOS

¡HAN VUELTO!
¡TUS HÉROES GLACIALES VIVEN OTRA INCREÍBLE AVENTURA!

PÓSTER CON 12 CROMOS DE TELA

30 CROMOS ESPECIALES BRILLANTES

20th CENTURY FOX
FOX
ICE AGE 3 TM & © 2009 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
www.iceagemovie.com
PANINI
www.paninigroup.com
barcelona world race

PlayStation.Network
MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
DESCARGA LA DEMO DE LA PLAYSTATION® STORE
www.encyclopedia-gigantica.com
CAPCOM®
capcom-europe.com
MONSTER HUNTER ©CAPCOM CO., LTD. 2007, 2008 ALL RIGHTS RESERVED. ™ and ® are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Nunca estarás solo
en el universo Monster Hunter
Disponible exclusivamente para Sony PSP™
con modo multijugador local para cuatro jugadores
12+
www.pegi.info
PlayStation.Portable